

click!

Programy

Technika

Internet

Komputery

Gry

Wielki konkurs **CLICKA!**

nr indeksu 351555

nr 13 21.06.2001 r.

CLICK!

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

NUMER
Z NAKLEJKAMI

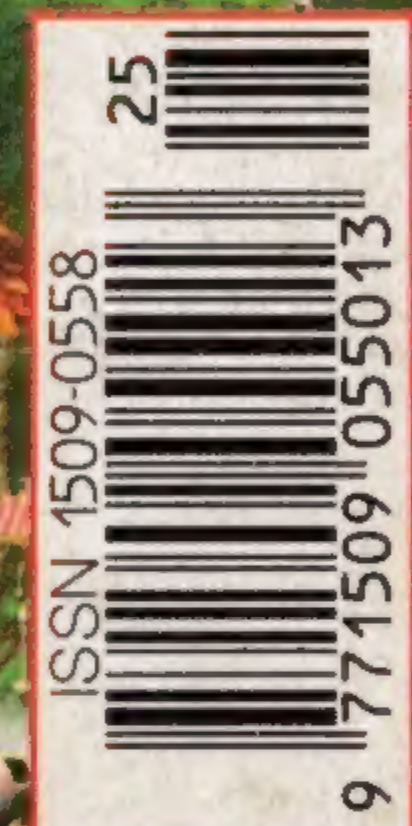
cena **4¹⁰**
zł (z VAT)

Alien Nation 2

Nowy atak małych ludków

Gangsters 2

Strategia dla ludzi o mocnych nerwach



Robi się naprawdę gorąco...



Teraz pora na

GameBoy Advance



Baldur's Gate II™

Tron Baala™

W rolach głównych występują:
Piotr Fronczewski, Jan Kobuszewski,
Gabriela Kownacka,
Marek Perepeczko, Wiktor Zborowski

Tron Baala to niezwykle dodatek do gry Baldur's Gate 2. Dzięki niemu odkryjesz nowe tajemnicze miejsca na terenach, które już przemierzałeś (olbrzymie podziemia zwane Twierdzą Obserwatora), jak również uzyskasz dostęp do całkowicie nowych, niezbadanych obszarów położonych na południe od Amn. Wyrusz w niezwykłą podróż do miasta Tethyr, by dopełnić swego przeznaczenia. Stań do ostatecznej bitwy ze złem i odkryj całą prawdę na temat swojego pochodzenia!

Baldur's Gate 2: Tron Baala to:

- 40 godzin dodatkowej zabawy.
- 40 nowych potężnych zaklęć oraz nowi niezależni bohaterowie.
- Osiem milionów punktów doświadczenia do zgromadzenia, możliwość osiągnięcia 40 poziomu.
- Całkowicie nowa postać - dziki mag.
- Walka z nowymi, potężnymi potworami zamieszkującymi Zapomniane Krainy.
- Profesjonalna polska wersja językowa opracowana przez zespół CD Projekt.

Więcej informacji o grze: <http://bg2.cdprojekt.com>



Advanced
Dungeons & Dragons®



SPRZEDAŻ WYSTĄPKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com



ZAPOWIEDZI

6 Age of Mythology

Już niedługo kolejna gra twórców AGE OF EMPIRES

8 Civilization 3

Tym razem szykują się poważne zmiany

10 Newsy growe

4 The Sting!

Kariera gangstera?

LISTA PRZEBOJÓW

12 TOP 20

Wasza ulubiona lista przebojów

PIERWSZE WRAŻENIA

14 Alien Nations 2

Rzut oka na oczekiwany przebój

TEST

30 Alone in the Dark

The New Nightmare

20 Conflict Zone

32 Gangsters 2

Gangsterzy ruszają, by odbyć kolejne misje

18 Głupki z Kosmosu

Kosmici gadają po polsku

24 Jagged Alliance 2.5

Unfinished Business

34 M.Alien Paranoia

Jest śmiesznie, będzie jeszcze weselej!

28 The Bouncer

Bijatyka z duszą

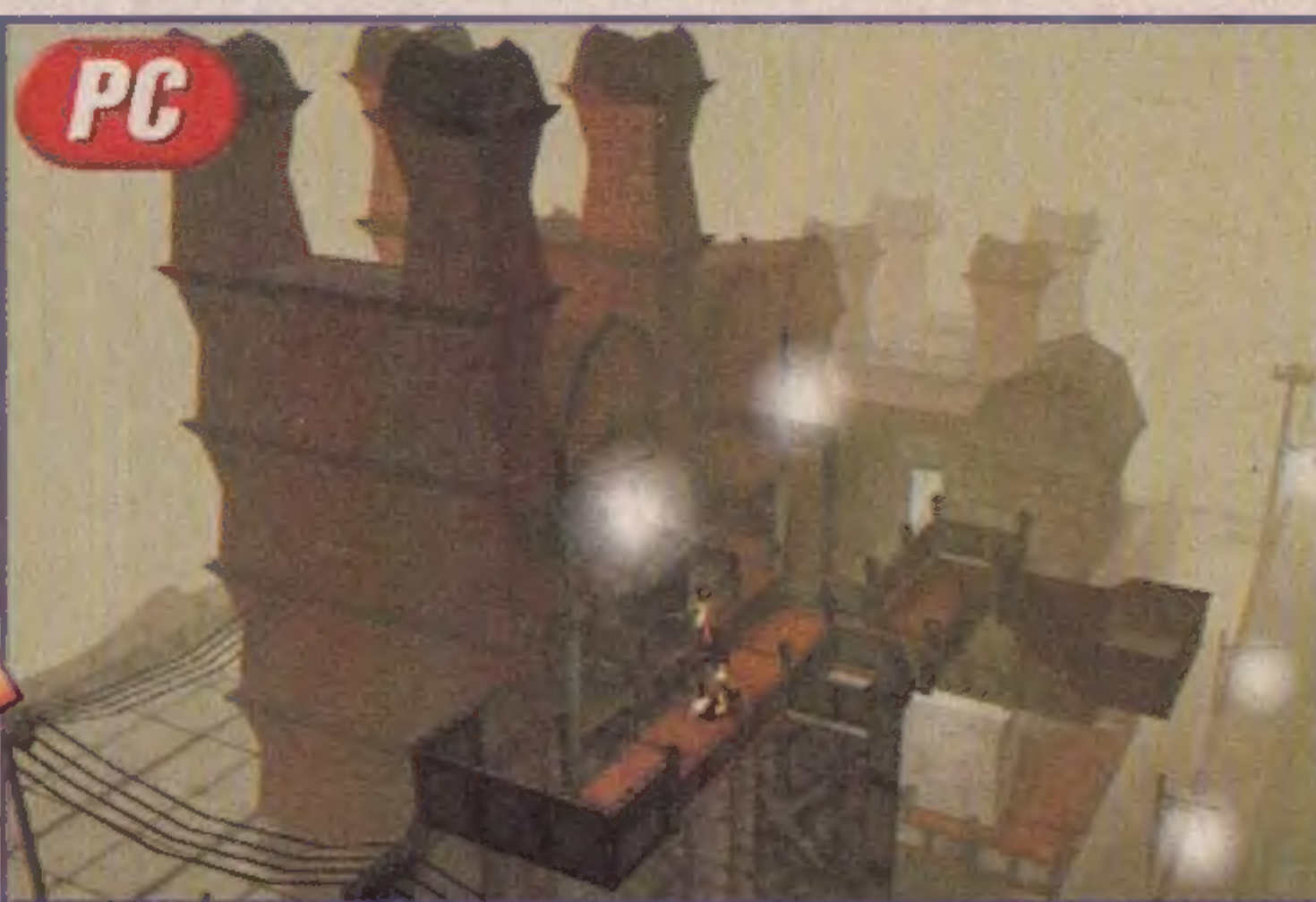
TRIX & TIPS

36 Black & White – poradnik cz.2

35 Kody

40 Kody

PC



THE STING!

S. 4

PC



CIVILIZATION 3

S. 8

PS2



THE BOUNCER

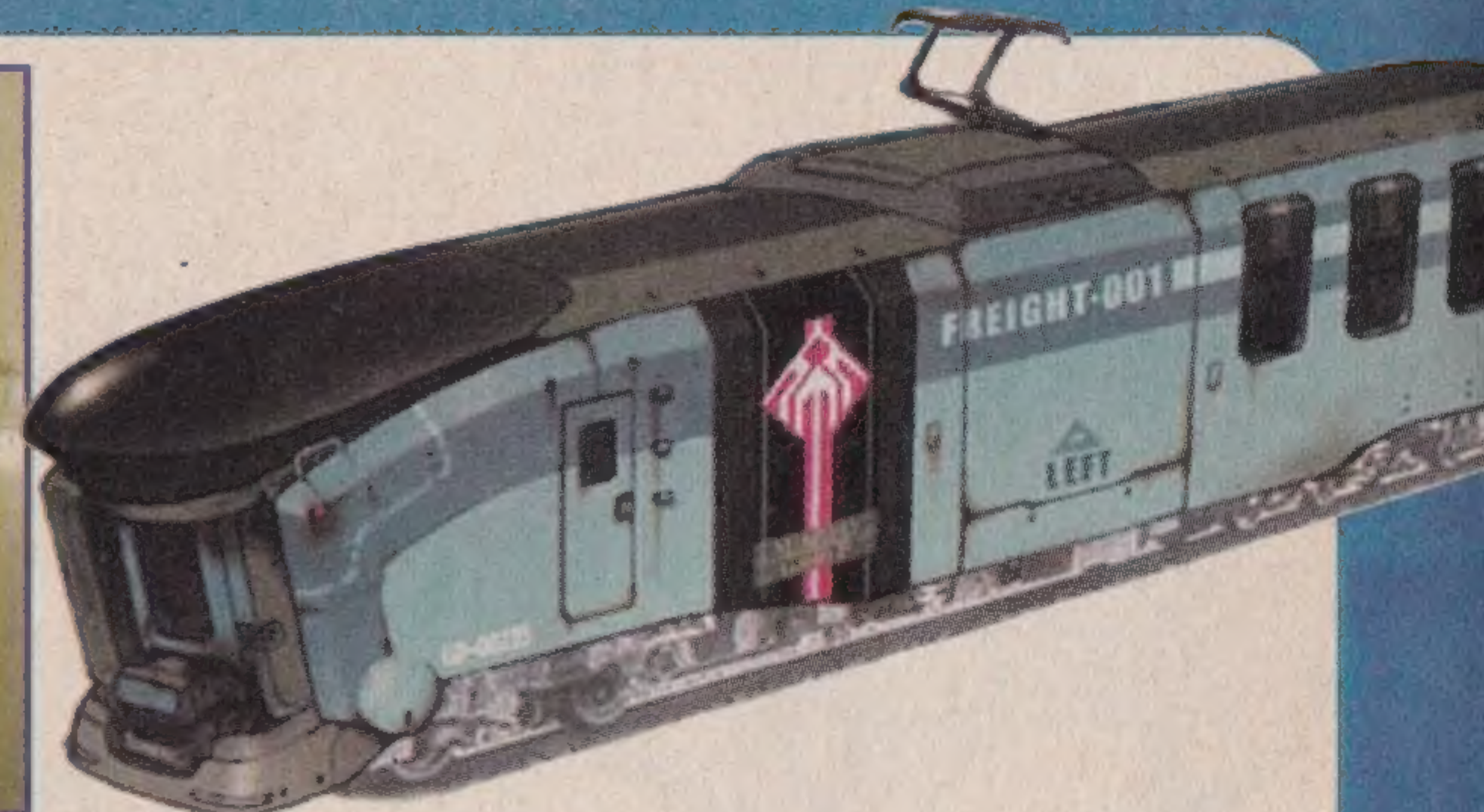
S. 28

PSX



ALONE IN THE DARK

S. 30



SPRZĘT

41 Game Boy Advance w kawałkach

Poznaj tajniki najnowszej przenośnej konsoli

42 Game Boy Advance – nowe dziecko w konsolowej rodzinie

W co warto zagrać, a co omijać

44 Historia komputerów – chwała i upadek imperium Atari

Kiedys Atari było prawie wszędzie...

INTERNET

48 Błąd 404, czyli sieciowe przypowieści

Pojawiam się i znikam

46 Najciekawsze strony internetowe

PROGRAMY

52 Studio filmowe w twoim PC

Zostań następcą Spielberga!

50 Wielkie porządki na dysku twardym

Jak ułatwić sobie korzystanie z „twardziela”

KINO

56 Mumia powraca

Trzeba było słuchać legend!

EXTRA

58 Sims Online

59 Simsville

55 Wielki konkurs Clicka

Wygraj jedną z kilkuset nagród!

INNE

63 Fun oraz komiks

Nieznane przygody Lary

66 Fun oraz komiks c.d.

Rozrywek umysłowych ciąg dalszy

64 Listy

Dziś pytanie, dziś odpowiedź

60 Nowości

Co słychać w technice i nie tylko



Witajcie!

Oddajemy w Wasze ręce kolejny owoc naszej pracy. Nowy numer CLICKA! Jest to jego ostatnia przed wakacjami, dwutygodniowa, edycja – już 5 lipca w Wasze ręce trafi numer specjalny z płytą CD. Będziecie mogli go czytać przez cały miesiąc. Tak samo sprawa będzie wyglądała w sierpniu, a do cyklu dwutygodniowego powrócimy we wrześniu. Mamy jednak nadzieję, że ta zmiana nie wpłynie na zmniejszenie Waszej sympatii dla nas. Postaramy się, jak zwykle, dostarczyć Wam porcji najświeższych informacji ze świata gier,

jak również wszelkich dodatkowych atrakcji, które na pewno przydadzą się w wakacje.

A w tym numerze naklejki, więcej komiksu i zabawy oraz wspaniały WIELKI WAKACYJNY KONKURS CLICKA! Do wygrania mnóstwo wspaniałych nagród, mamy więc nadzieję, że z ochotą weźmiecie w nim udział. A oprócz tego pierwsze wrażenie z gry ALIEN NATIONS 2 – tylko my mogliśmy ją przetestować – i wiele innych, wspaniałych tytułów.

Redakcja



Kolejny numer CLICKA! z CD-ROMem za dwa tygodnie – 5 lipca!

CLICK!

3



THE

STING!

Symulacja Gangstera

O życiu gangsterskim opowiadało już kilka gier. Najpopularniejszą z nich był bez wątpienia GANGSTERS: ORGANIZED CRIME, gdzie zarządzało się strukturą świata przestępczego. Dość skomplikowany charakter zabawy nie zaspokoił jednak apetytów wszystkich graczy. A na rynku brakuje w tej chwili tytułu, który pokazywałby świat przestępczy z perspektywy pojedynczego gangstera i z odpowiednią dozą humoru. Na pewno znajdą się gracze, którzy chcą wykazać się zręcznością, znaleźć sobie kompanów do napadu, zaplanować akcję i wykonać „skok”. THE STING! ma szansę wypełnić tę lukę, i to w bardzo dobrym stylu.

Tematem gry będzie życie gangstera, który za wszelką cenę chce znaleźć się na kartach historii tuż obok sławnego Ala Capone. Pracuje na swoją dobrą (lub raczej „złą”) reputację najbardziej bezwzględnego i okrutnego mafioso, na widok którego mieszkańcy miasta chowają się do domów, a przerażeni policjanci odwracają się na pięcie i uciekają w popłochu, gdzie pieprz rośnie.

Droga do kariery nie jest jednak łatwa. Aby dostać się na szczyt hierarchii w tym przestępczym świecie, trzeba będzie zaliczyć szereg niewielkich „skoków”, sukcesywnie podnosząc poprzeczkę i organizując coraz trudniejsze przedsięwzięcia. Kolejne zadania będą wymagać szczegółowego planowania i zatrudnienia współpracowników, a ci będą się do-



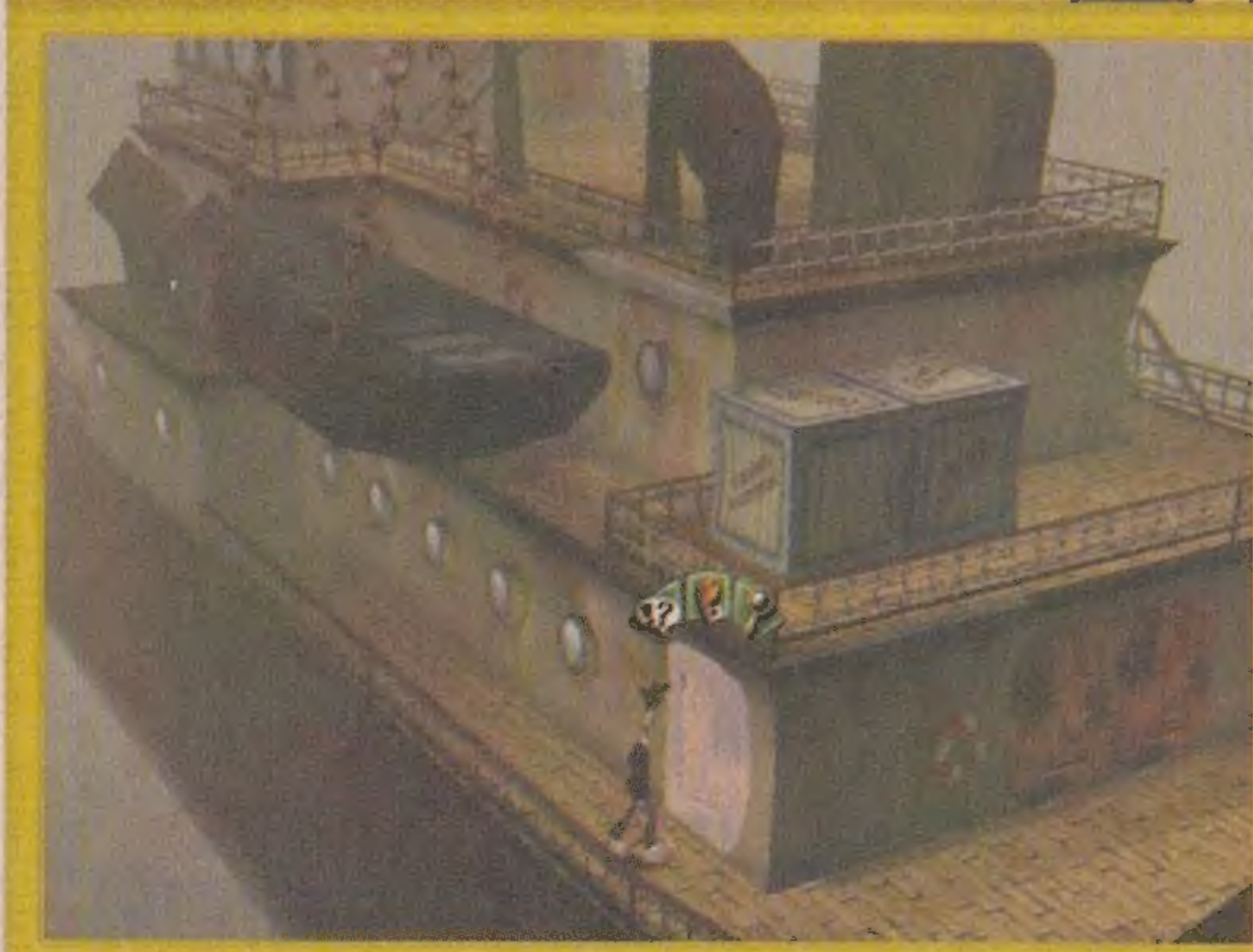
Jeżeli uda ci się cichutko przedostać przez szereg pomieszczeń, masz szansę na całkiem niezłe łupy

magali swojej doli, adekwatnej do ryzyka, na jakie się narażają. Wybór okaże się naprawdę trudny, bo każdy lojalny wspólnik zażąda wyższego wynagrodzenia, zwykły złodziejaski z kolei może „nawalić” podczas akcji i cała zabawa skończy się w więzieniu. Do pracy gangstera potrzebny będzie też jakiś pojazd, najlepiej nierzucający się w oczy, z „lewymi” dokumentami. Po ulicach miasta krążyć będzie na szczęście wiele samochodów, które możesz „wypożyczyć”.

Jak zapewniają autorzy, jedną z zalet THE STING! będzie największe wirtualne miasto, jakie do tej pory stworzono w grze komputerowej. Życie będzie tętniło swoim rytmem, po chodnikach będą spacerować przechodnie,

a po ulicach pomkną samochody. Odwiedzisz także ponad sto pomieszczeń, a do dwudziestu z nich nawet się włamiesz (np. do wielkich fabryk, magazynów i banków). Większość budynków publicznych będzie oczywiście chroniona przez różne systemy antywłamaniowe, takie jak alarmy, sensory ruchu czy kamery, a policja i strażnicy pilnujący obiektu zrobią wiele, by zniechęcić cię raz na zawsze do „pracy”.

Grafika w THE STING! może okazać się jego największą niespodzianką. Aglomeracja, w której toczy się akcja, stworzona została całkowicie w trójwymiarze, co zdecydowanie dodało grze realizmu. Bohater pokazany zostanie z perspektywy trzeciej osoby, a swoboda poruszania kamerą będzie nieograniczona. Producenci obiecują też ogromny teren gry. Można zatem spodziewać się produktu, który przebijie wszystko, co dotąd widziałeś na ekranie swego PC.



Życie gangstera nie jest wcale takie fajne. czasem trzeba w gęstej mgłę zakraść się na statek...



... Innym razem pod osłoną nocy przemukać pustymi ulicami, zamiast spać w ciepłym łóżeczku

Już niedługo będziesz mógł się przekonać, jak to jest być prawdziwym gangsterem.

Wbijesz się w garnitur, założysz czerwony krawat i wyruszysz w miasto



kto to zrobił

JOWOOD

Ta austriacka firma jest jedną z bardziej znanych na tamtejszym rynku. Producent takich hitów jak strategie INDUSTRY GIANT, TRAFFIC GIANT, przygodówka JACK ORLANDO czy JAGGED ALLIANCE 2.5 na pewno nie zawiedzie i tym razem.



Na stronie producenta można dowiedzieć się sporo o tej grze i innych produktach firmy. Dużo zdjęć oraz wyczerpujące info

PC PSX N64 DC A
The Sting! Symulacja...
Symulacja Gangsterskiego Życia
Premiera: lato 2001
JoWood / CD Projekt 1 gracz

THE STING! ma wielką szansę stać się przebojem roku! Wspaniale skonstruowane miasto i bezpośredni udział w... dokonywanych włamaniach! To coś nowego!

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!



EXPANSION SET
LORD OF DESTRUCTION™



SPRZEDAŻ WYSŁUKOWA

ZAMÓW JUŻ DZIŚ

(0-22) 519 69 69

www.wirtualny.com

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT

www.cdprojekt.com

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

www.blizzard.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

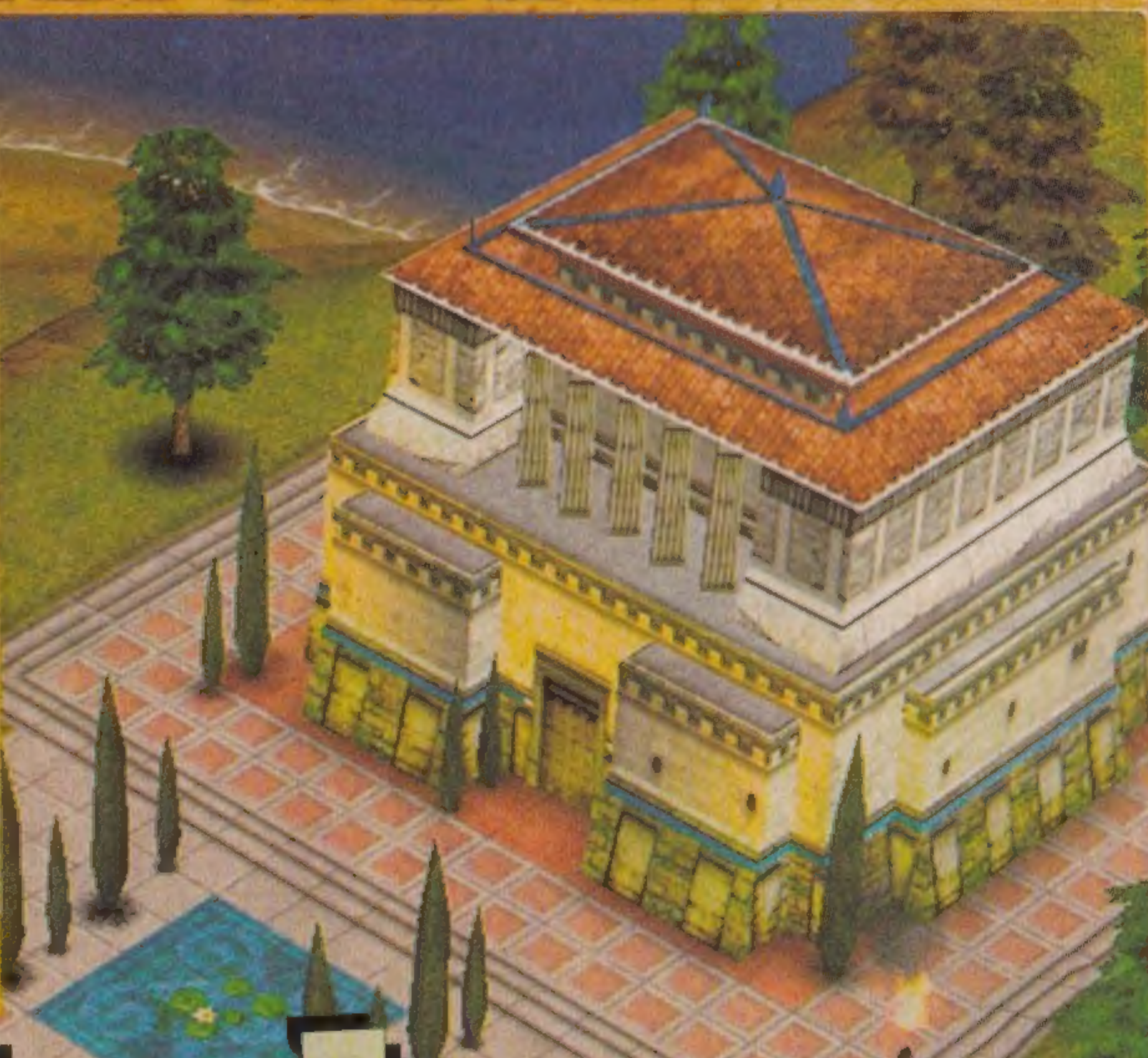
(c) 2001 Blizzard Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Lord Of Destruction jest znakiem handlowym a Blizzard Entertainment i Diablo są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Blizzard Entertainment w U. S. A. i innych państwach. Wszystkie znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli.



Piękna kolorystyka i do tego te widoczki... Aż chce się popluskować w lazurowej wodzie, po plaży pobrykać...



Samotna chatka gdzieś na rozstajach dróg. Można odpocząć, pogrzać się przy kominku



Age of Mythology

Fascynowała cię kiedyś mitologia? Gniewni bogowie, antyczne potwory, walka Dobra ze Złem? Niedługo będziesz miał okazję poczuć to wszystko na własnej skórze

Wielkimi krokami zbliża się WIEK MITOLOGII, nowa strategia czasu rzeczywistego twórców takich gier jak AGE OF EMPIRES czy AGE OF KINGS. Nowatorskie rozwiązania i piękna grafika zwiastują nową jakość i lepszą grywalność. Zasady zabawy zostaną nieco zmodyfikowane – w trakcie rozgrywki często będziesz mógł prosić o pomoc bogów (z wyjątkiem czasu bitew). Zdaniem autorów, seria potrzebowała nieco świeżości, którą zapewni jej „boska” tematyka.

Tryb kampanii nie został podzielony na osobne misje. Gra ma tworzyć fabularną całość, przerywaną od czasu do czasu filmami pokazującymi przebieg akcji. Nada to rozgrywce nowy klimat, dzięki któremu będziesz mógł wczuć się w swoją rolę i oddać się zabawie.

W AGE OF MYTHOLOGY wystąpi dziewięć cywilizacji, m.in. Egipcjanie, Grecy i Normanowie, z których wybierzesz sobie jedną. Ta decyzja wpłynie oczywiście na architekturę budynków, wygląd oddziałów i sposób walki, ale najważniejszym elementem gry stanie się tzw. Łaska Boża. Jej znaczenie niemal dorównuje znaczeniu surowców wydobywanym przez twoich ludzi. Nad każdą z cywilizacji czuwać będzie trzech bogów: nad Egipcjanami – Ra, Osiris i Set, nad Grekami – Zeus, Posejdon i Hades, a nad Normanami – Odyn, Thor i Loki. Aby zyskać ich łaskę, przedstawiciele każdej cywilizacji będą musieli robić coś inne-



go – modlić się, budować świątynie, składać ofiary lub eliminować wrogie oddziały „na cześć Odyna”. Dobry humor Nieśmiertelnych oznacza ich pomoc w trakcie walki (otrzymasz specjalne bonusy charakterystyczne dla każdego z bogów), a podczas regularnej gry zesłanie owocnych planów czy rzucenie klątwy na wrogą wioskę.

AGE OF MYTHOLOGY zadziwi na pewno jakością grafiki. Specjalnie na potrzeby gry skonstruowano trójwymiarową rzeczywistość, która sprawi, że padniesz z wrażenia. Świat w tej strategii nie będzie przypominał żadnego dotąd znanego, będzie wyglądał i zachowywał się jak ten prawdziwy, znajdujący się za twoim oknem.

Dzięki fotorealistycznej grafice zapełni się detalami, takimi jak np. mokre ślady pozostawione na piasku przez fale. W grze uwzględnione zostaną także wszystkie pory dnia i roku. Nawet taki szczegół, jak cień rzucany przez jednostki, będzie inny w chłodny poranek, upalne południe i podczas złocistego zachodu słońca. Po-



ry roku przygotowano z równą dbałością o szczegóły. Wiosna przyozdobiona zostanie kwiatami, lato wypełnione pełnymi zbóż polami, jesień usłana kolorowymi liśćmi spadającymi z drzew, a zima pokryta białym puchem. Realizm gry zwiększy dodatkowo obecność kilkunastu gatunków zwierząt (m.in. krokodyle, hipopotamy, żyrafy, zebry). Równie starannie dopracowane zostaną wszystkie jednostki. Na pierwszy rzut oka będzie widać, jakiej broni używa oddział przeciwnika, co pozwoli precyzyjnie ocenić szanse na polu bitwy. Rzeczywisty wygląd broni może się zmieniać wraz z rozwojem technologicznym, dzięki czemu bez problemu ocenisz stopień zaawansowania twojego wroga.

Jeżeli AGE OF MYTHOLOGY będzie chociaż w połowie tak dobry, jak zapewniam jej producenci, to szykuje się prawdziwy hit, do którego trudno będzie mieć jakiegokolwiek zastrzeżenia.

kto to zrobił

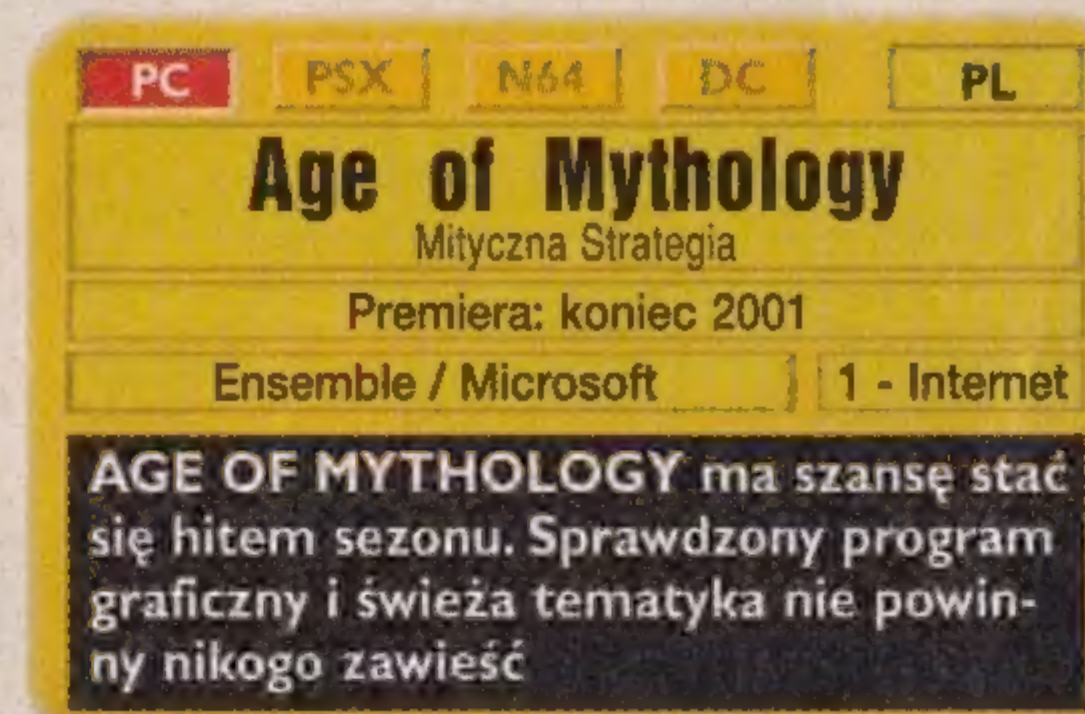
ENSEMBLE

Jest to firma odpowiedzialna za AGE OF KING i za całą serię AGE OF EMPIRES. Każda gra ENSEMBLE to dopracowany, stojący na wysokim poziomie i przede wszystkim bardzo grywalny produkt. Z AGE OF MYTHOLOGIES nie może być inaczej.



Niewielka osada u podnóża gór prezentuje się całkiem przyjemnie

Właśnie rozpoczyna się bitwa. Ciekawe, po czyjej stronie staną bogowie

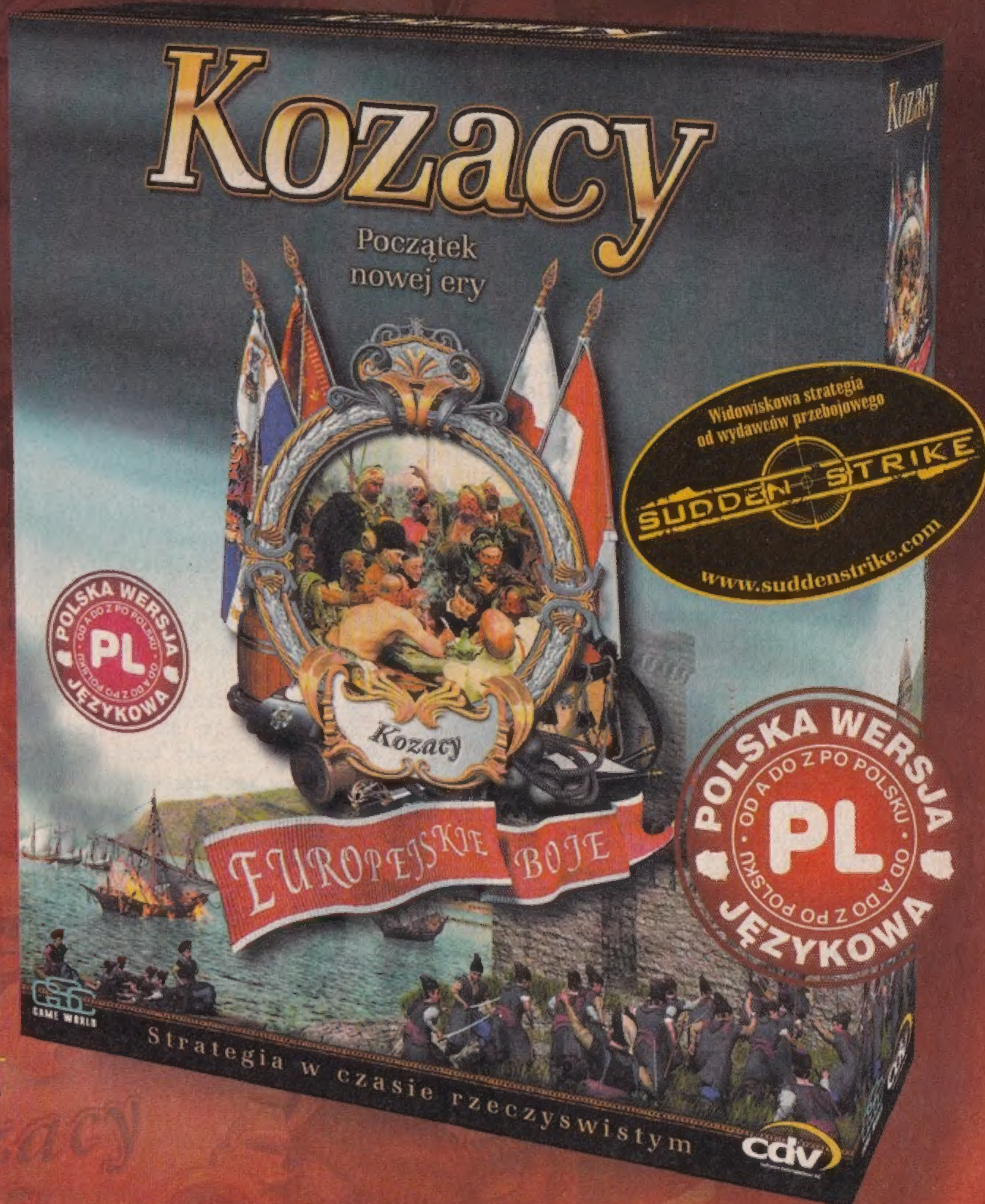


Kozacka strategia

- Olbrzymie armie – nawet do 8 tysięcy jednostek.
- 16 rywalizujących ze sobą narodów, każdy charakteryzuje się unikatową grafiką, ekonomią i zdobyczami technicznymi.
- Ponad 85 opartych na faktach historycznych bitew stoczonych w okresie XVI-XVIII wieku.
- Różne formacje wojskowe: kolumna, rząd lub kwadrat.
- Nieograniczona liczba zagrywek taktycznych i strategii walki, zarówno na lądzie jak i na wodzie.
- Niepowtarzalny system zarządzania ekonomią z sześcioma podstawowymi surowcami.
- W pełni trójwymiarowe otoczenie z rzeczywistymi efektami.
- Olbrzymie mapy – 36 na 36 klatek ekranowych o rozdzielczościach 1280x1024.
- Efekty specjalne: dym, mgła, eksplozje, płonące budynki, latające odłamki pocisków, wyrenderowana efektownie woda.

„Jedna z najlepszych strategii ostatnich miesięcy.”

CLICK! (nr 10 maj 2001)



Kozacy: Europejskie boje to historyczna gra strategiczna oparta na wydarzeniach rozrywających się w Europie w XVI-XVIII wieku. To czasy, kiedy narody i społeczności tworzyły się i ginęły, złoto zamieniano na armie, a niekończąca się wojna toczyła oceany krwi. To czasy rozwoju techniki, czasy nowej ery, ery grzmiących armat i gwizdających nad uszami pocisków.



Dystrybucja w Polsce: IM Group Sp. z o.o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.
Tel. (22) 642 2766 lub 642 2768. Fax (22) 642 2769.

© 2001 CDV Software Entertainment AG i GSC Game World. CDV Software Entertainment AG i GSC Game World są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi. Wszelkie prawa zastrzeżone.

CIVILIZATION III

Po dziesięciu latach od premiery pierwszej **CIVILIZATION** Sid Meier jest już prawie gotowy do pokazania trzeciej części tej niezapomnianej i ponadczasowej gry. Premiera zbliża się dużymi krokami

Najważniejszą modyfikacją trzeciej części tej doskonałej strategii turowej jest bardzo rozwinięta dyplomacja, która w poprzednich częściach ograniczała się do zakładania ambasad i zawierania prostych paktów pokojowych. Dyplomacja to jednak głównie sztuka konwersacji i dlatego dla potrzeb gry skonstruowano menu do prowadzenia pertraktacji z możliwością używania dostępnych w danej chwili argumentów. Początkujący gracz może korzystać z jego uproszczonej wersji, a dla bardziej wymagającego odbiorcy przygotowano zaawansowany model z możliwością wyboru wielu różnorodnych opcji. Ważnym argumentem w prowadzeniu rozmów dyplomatycznych będzie handel, bardziej rozbudowany niż w poprzednich częściach gry. Każdy kraj, by dobrze prosperować, musi importować zza granicy produkty, na które ma zapotrzebowanie i eksportować wytwarzane dobra materialne, któ-

rych jest nadmiar. Handel będzie też często źródłem podstawowych środków utrzymania.

Wszystkie aspekty gry zostały ze sobą ściśle powiązane. Podczas dyplomatycznych negocjacji istotne może być nałożenie embarga na produkty, ograniczenia w eksporcie czy zaprzestanie wymiany handlowej. Daje to zupełnie nowe możliwości podczas negocjacji.

Ciekawą nowinką w grze okaże się z pewnością aspekt kulturowy. Miasto, w którym znajduje się np. katedra czy biblioteka, będzie dostawało w każdej turze odpowiednią liczbę „kulturalnych” punktów. Im więcej ich zbierze, tym większy zasięg i wpływ kulturowy będzie posiadało.

Jeśli pod jego wpływem znajdzie się sąsiednie miasto, należące do innego państwa, jego mieszkańcy będą mogli przyłączyć się do twoich terenów. W ten sposób możesz bezkrytycznie zdobywać kolejne siedziby. Może się jednak zdarzyć, że twoja kultura nie spodoba się mieszkańcom przejętych terenów i wtedy państwo, do którego przedtem należały, będzie miało powód do zbrojnej napaści na ciebie. Wysoki współczynnik kulturowy wpłynie też na stosunki z innymi państwami i samopoczucie twoich obywateli.

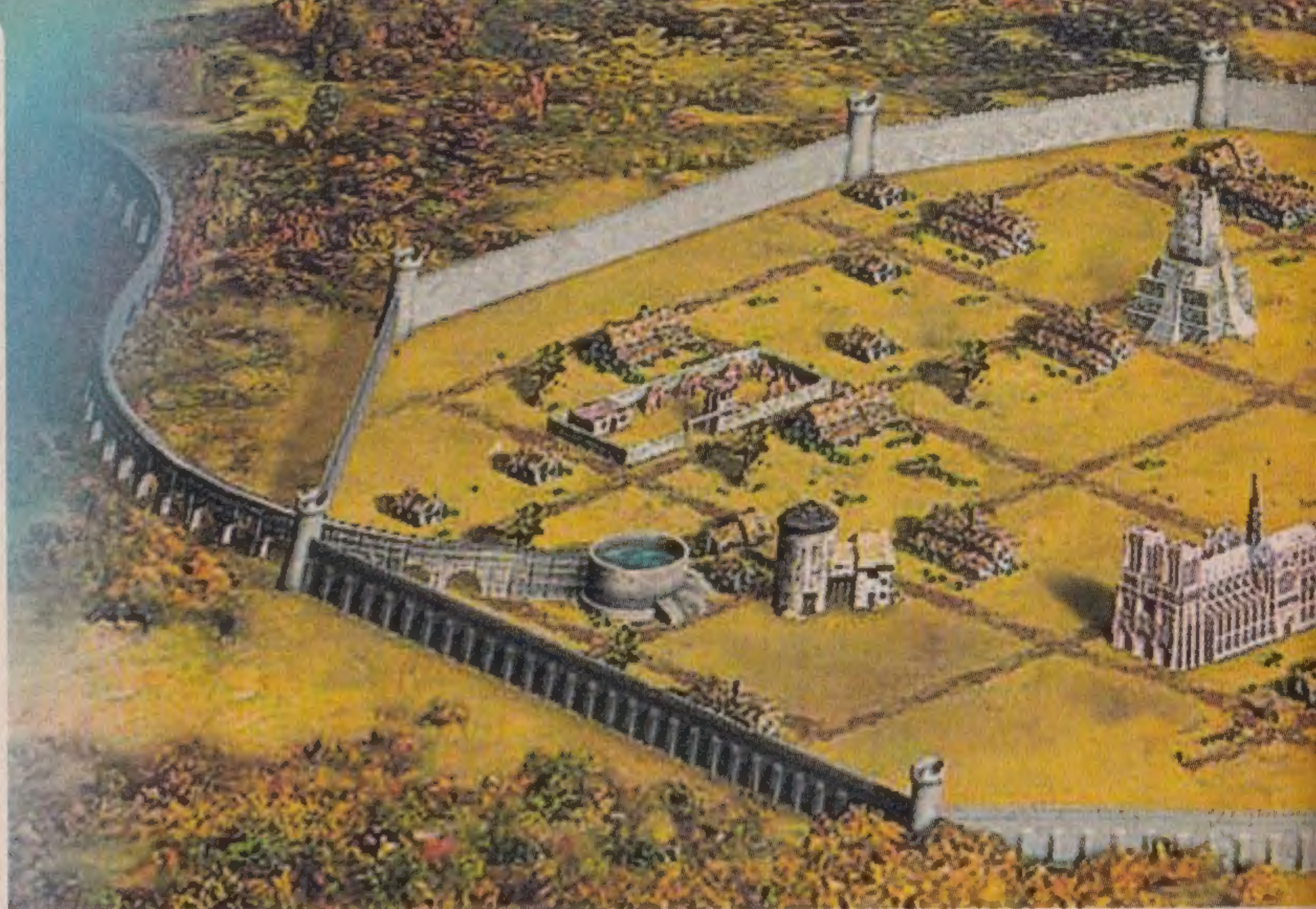
Menu gry zostanie nieco zmienione i uproszczone. Cały czas będziesz miał jednak dostęp do wszelakich statystyk dotyczących państwa i pomocnych przy podejmowaniu decyzji.

Ekran miasta – niewielkie okno z informacjami – będzie widoczne na dole monitora, a szczegółowy rzut na aglomerację udostępniony zostanie na życzenie gracza.

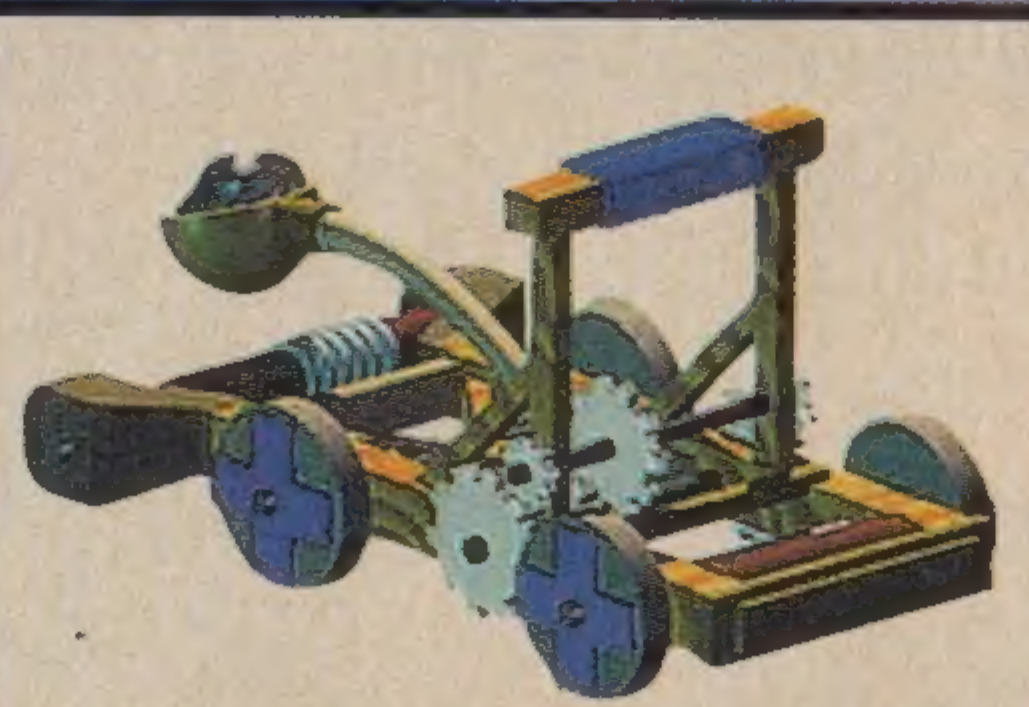
Kluczem do sukcesu, tak jak w poprzednich częściach gry, będzie rozwój technologiczny, ale i ten zostanie unowocześniony. I tak np. nacja, która wymyśli określony wynalazek (np. gumę), będzie miała nań wyłączność. Tak więc zbudowanie czołgu, do którego potrzebne jest odkrycie Oleju, Stali i Gumi, bez jednego z wymienionych elementów będzie teoretycznie niemożliwe. Tylko teoretycznie, gdyż możesz sprowadzić brakujący surowiec z innego państwa. W **CIVILIZATION III** występuje ścisła zależność elementów gry. Dobre stosunki między

państwami to warunek, bez spełnienia którego nie można nawet marzyć o sukcesie. Aby gracz zbytnio się nie rozpraszał, stworzono „kolejkę wynalazków”. Na początku gry zadecydujesz o kierunku swego rozwoju – na drzewku zaznaczysz wybrane wynalazki oraz kolejność ich odkrywania. W każdym momencie gry będziesz mógł skorygować te założenia.

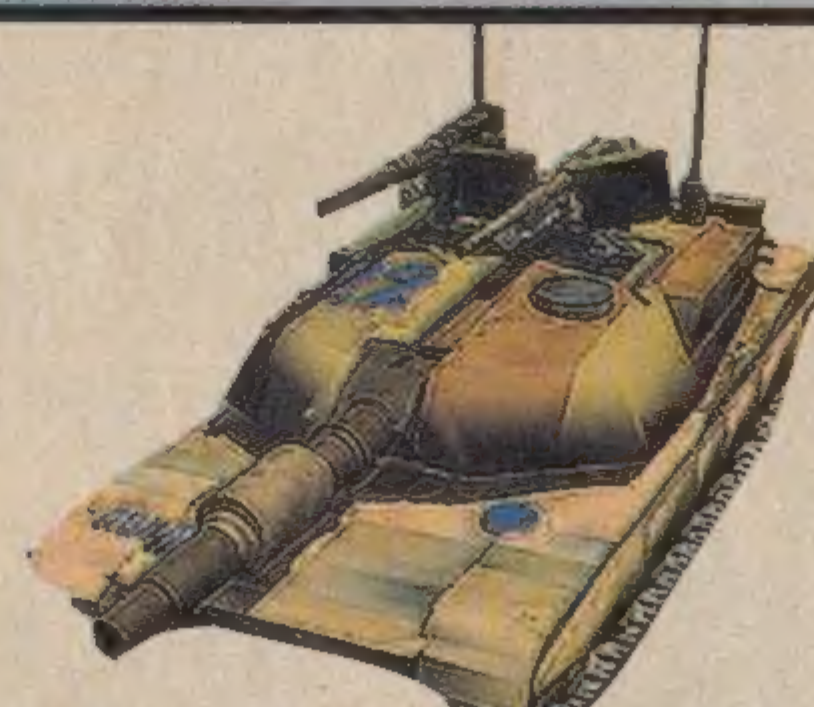
Pikanterii zabawie ma dodać zmieniony nieco aspekt militarny. Jednostka, która wstąpi się w bitwie, może uzyskać status Great Leader Unit i mieć znaczny wpływ na dalszy rozwój militarny. Nie wiadomo, czy będzie to jednostka unikatowa (jak Napoleon czy Aleksander Wielki). Niezależnie od tego każde pań-



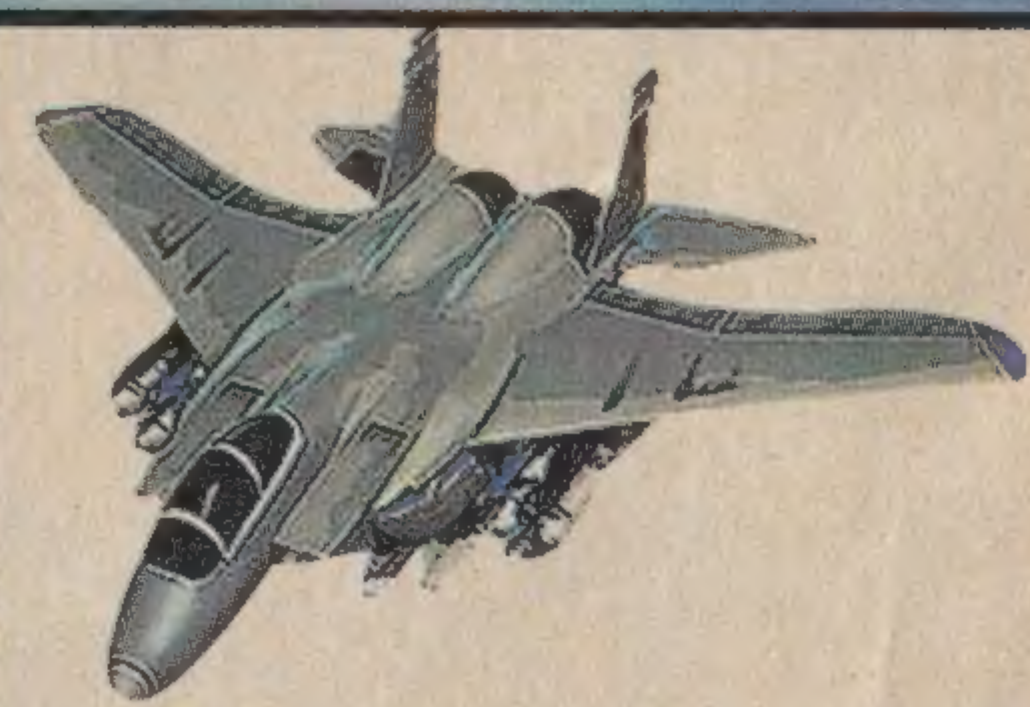
Na początku był człowiek i prosty oręż. A potem...



Maszyna oblężnicza idealna do kruszenia murów i serc opornych



Wyższa technologia, ale służy do tego samego - pokonania wroga



Atak z powietrza to prawdziwy skok w nową cywilizację

Wielcy w Civilization III



Genialna architektura nie do zdarcia... A może ją zdobędziesz?



USA reprezentuje Abraham Lincoln



Chińską armią dowodzi Mao Tse Tung



Brytyjskie Imperium buduje królowa Elżbieta



W tym okienku możesz sobie skompletować obywateli



Każda metoda walki jest dobra. Czołgiem, konno, a nawet dżdż

Wojownicze plemiona rodem z Ameryki Południowej też chcą mieć swój kawałek tortu

kto to zrobił

FIRAXIS

Głową firmy FIRAXIS jest Sid Meier, twórca takich strategii jak CIVILIZATION, ALPHA CENTAURI czy GETTYSBURG i ATIENAM. Każda jego gra to pewny sukces, profesjonalne wykonanie i długie godziny zabawy. Wszyscy gracze mają nadzieję, że także jego nowy produkt będzie zrobiony na odpowiednio wysokim poziomie.

stwo będzie miało nietypowe jednostki, i tak np. Amerykanom przypadną myśliwce F15, a Niemcom czołgi pancerne.

Do wyboru będziesz miał szesnaście cywilizacji i kilka dróg do sukcesu. Aby ukończyć grę, będziesz musiał jako pierwszy wysłać pojazd w przestrzeń kosmiczną, zostać Sekretarzem Głównym Unii Europejskiej lub wyeliminować pozostałe nacje. Żadna z tych dróg nie będzie jednak tak prosta, jak w poprzednich częściach. Wszystkie państwa będą od siebie zależne i na niewiele się zda wypowiedzenie komuś wojny. Droga do przejęcia pozostałych państw stanie się sprawna dyplomacja oraz i rozpowszechnienie kultury. Użycie sił zbrojnych powinno być natomiast ostatecznością.

Jak na każdą „odkurzaną” produkcję i kolejną część hitu przysłało, CIVILIZATION III będzie miała znakomitą oprawę audiowizualną. Wszystkie jednostki zaprezentowane zostaną w trójwymiarze, dzięki czemu nie będą już zwykłymi pionkami na mapie. Gra ma ponad 15000 klatek animacji. Producenci zapowiadają też opcję gry sieciowej dostępnej w lokalnej sieci LAN oraz Internecie.

Jeżeli gra będzie tak dobra jak jej wcześniejsze części, to szykuje się prawdziwy hit. Największym zaskoczeniem byłoby, gdyby gracze okrzyknęli CIVILIZATION III grą lepszą od jej poprzedniczek lub nawet wszystkich gier, które do tej pory powstały. A wszelkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że jest to bardzo prawdopodobne.



Mapa terenu prezentuje tylko wycinek całego świata gry

DOMESTIC ADVISOR

Income from cities: +25
Income from other civs: +5
Interest income: +2

Income: +32
Expenditure: +10
TOTAL: +22

god allocation: 60%
Researching: Full (33 turns)

your sparkling Civilization home to his, China. But we should start a line of household cleaners?

Cities	Food	Wood	Stone	Gold	Production	Specialization	Producing
Rome	6.3	6.3	3	5	3	3	1
Montreal	4.2	4.2	2	4	2	7	1
Guam	3.3	3.3	6	1	4	3	1
Karpiskation	1.3	1.3	3	9	3	7	1
Stalingrad	12.9	12.9	12	5	12	12	1
Seattle	0.9	0.9	6	2	6	2	1

Kolorowa i bardzo czytelna tabelka z surowcami do wyboru



Na stronie dowiesz się o CIVILIZATION 3 oraz o każdej grze sławnego Sida Meiera i znajdziesz dużo zdjęć

PC PSX N64 DC A

Civilization 3
Sławnej Serii Ciąg Dalszy
Premiera: Zima 2001
Firaxis/CD Projekt 1-Int.

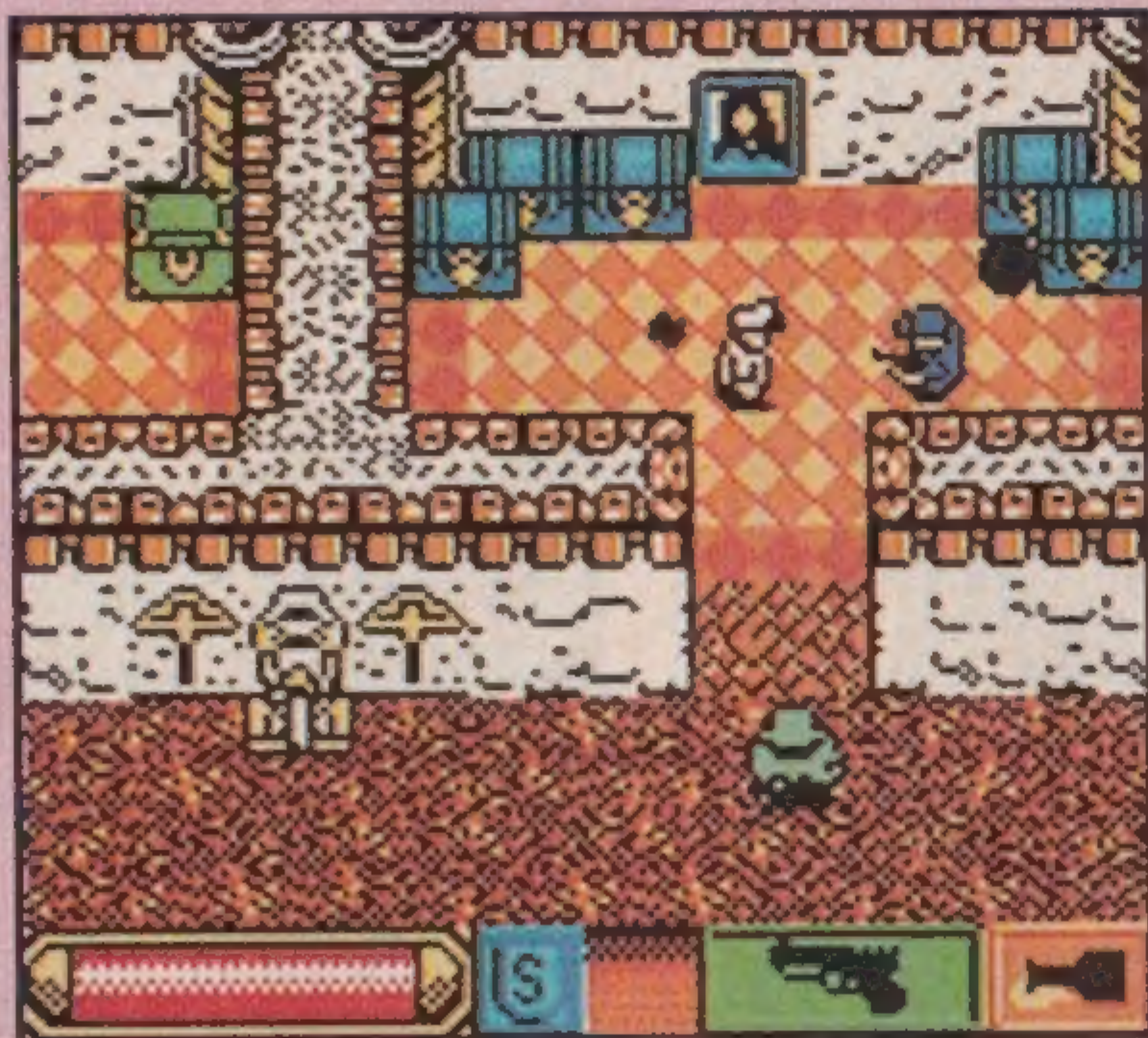
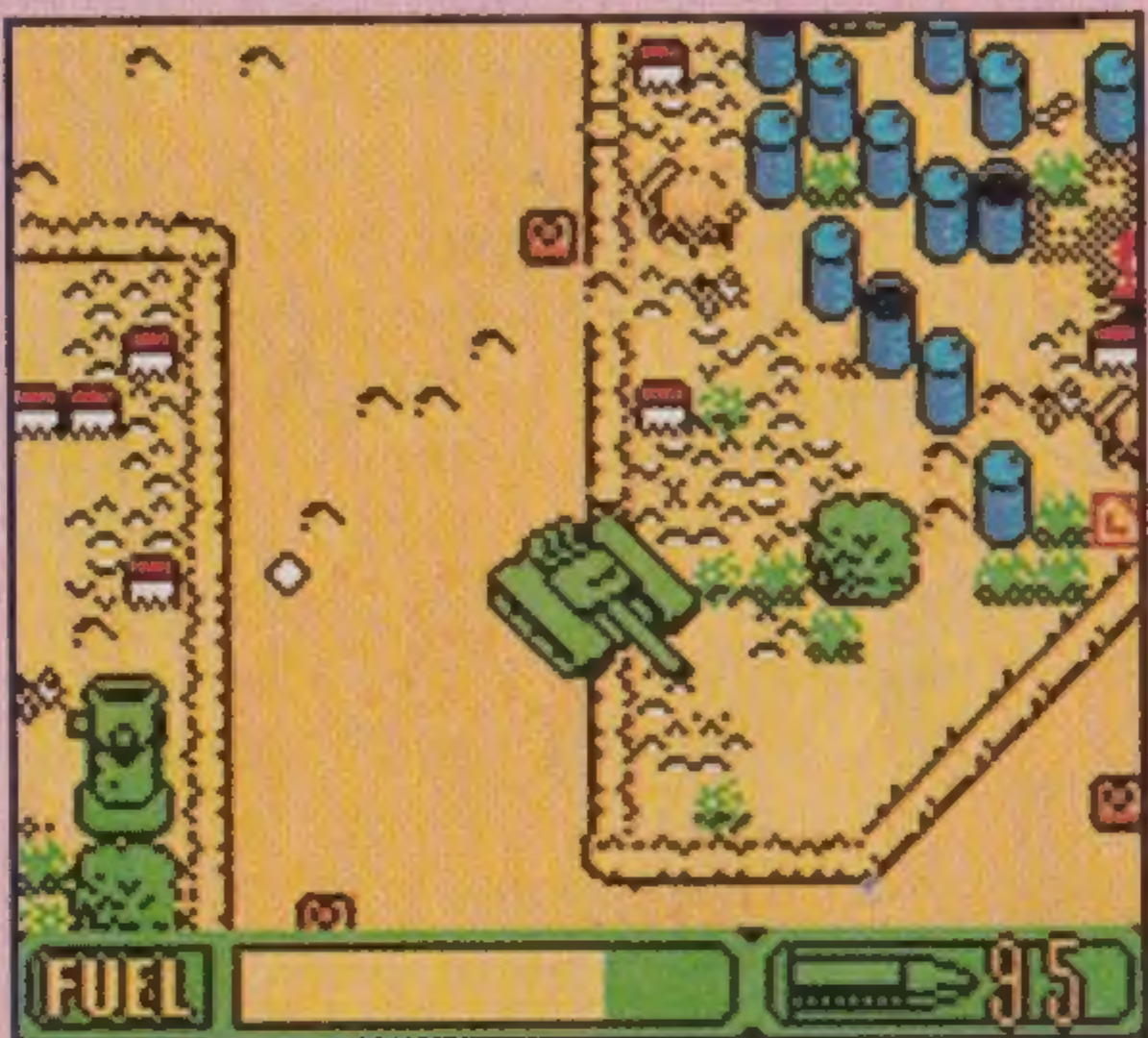
Trzecia część ponadczasowej strategii, która dzięki nowatorskim rozwiązaniom ma dużą szansę przebić sławną i popularną poprzedniczkę

CLICK!

Tekst: Michał „Krooger” Cichy

HAND OF FATE

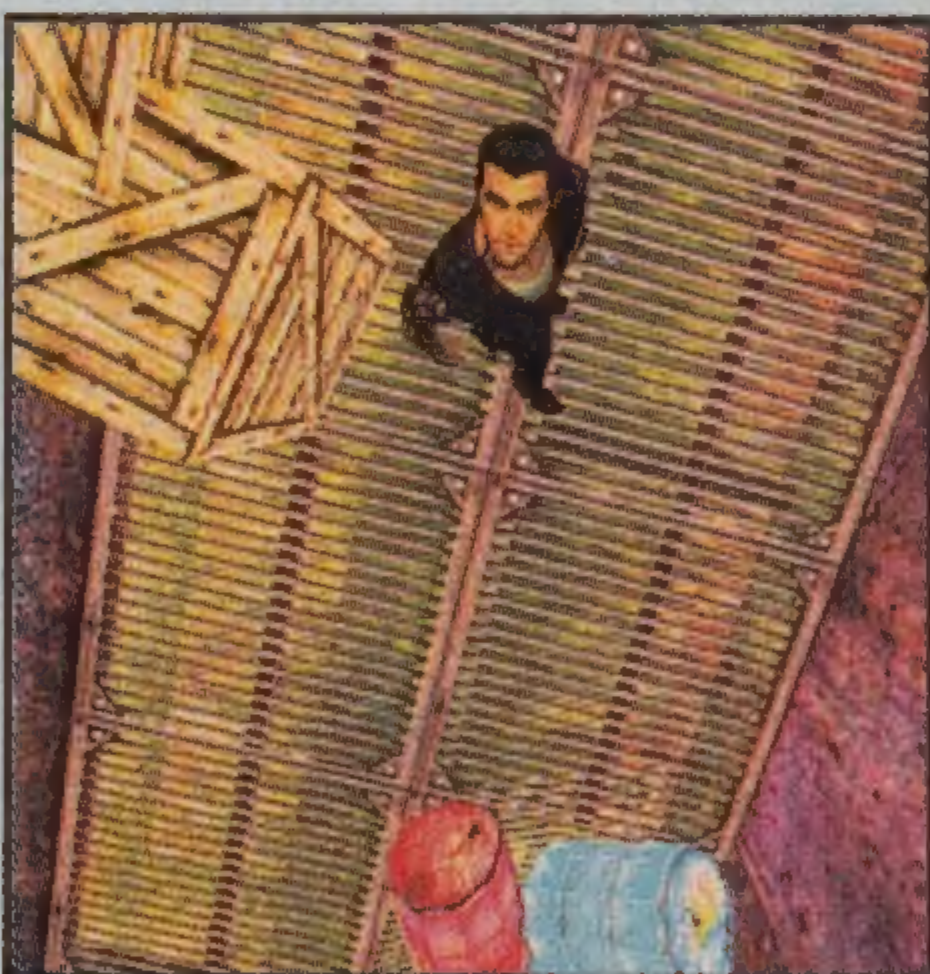
Alternatywna rzeczywistość, w której mieszka Sebastian, wcale nie jest tak piękna i sielankowa, jak mogłoby się wydawać. I właśnie dlatego ojciec wysłał go w przeszłość, do czasów Wielkiej Wojny. Chłopak musi jak najszybciej odszukać maszynę czasu ukrytą w podziemiach potężnego zamku i przerobić ją na bezużyteczny złom. A dlaczego powinien zniszczyć tak drogocenne urządzenie? Dlatego, że jego przodkowie już niedługo z niego skorzystają, dzięki czemu staną się niezwyciężeni i zapanują nad całym światem.



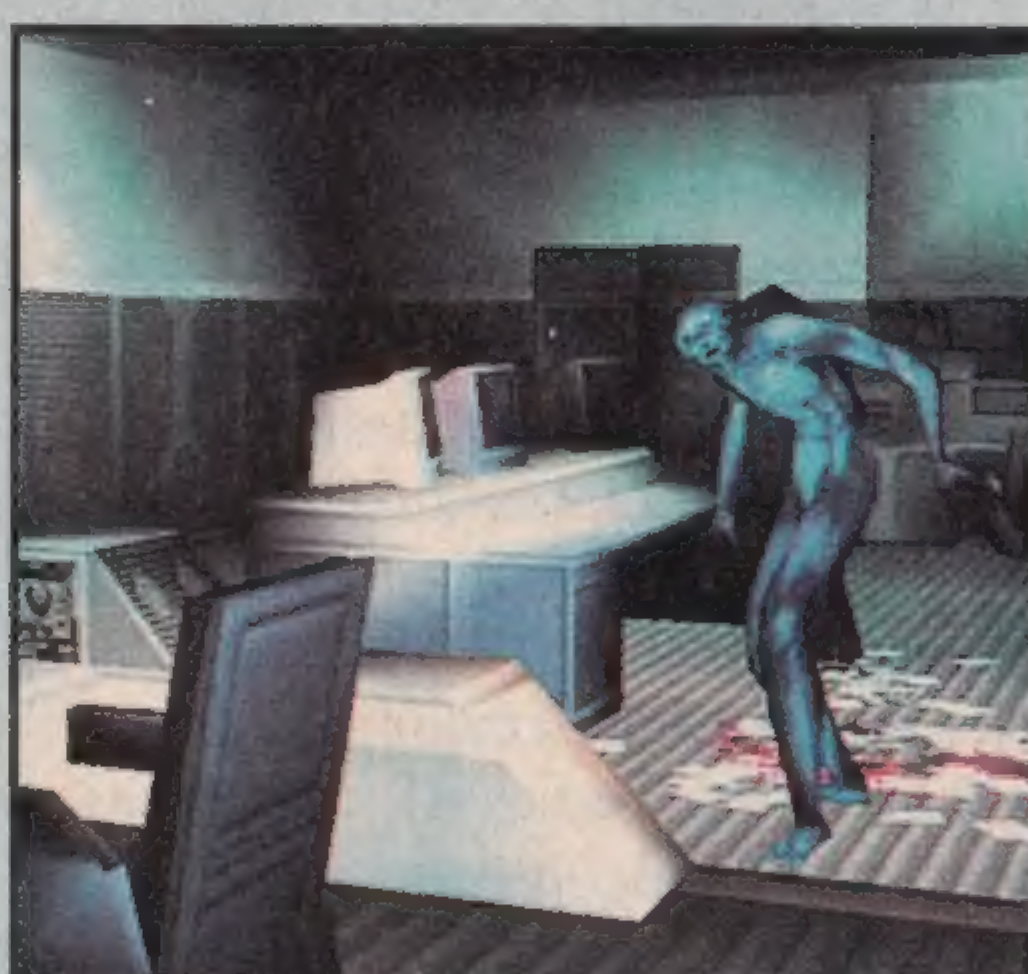
Fabula HANDS OF FATE do bólu przypomina scenariusz polskiej gry FPP pt. MORTYR. Producentami programu są ci sami ludzie z firmy Mirage Interactive, ale tym razem przygotowują grę na konsolę Game Boy Color, pozbawioną słów Niemcy, Hitler czy Trzecia Rzesza! Dzięki ciekawemu scenariuszowi oraz łączeniu cech przygodówek, strzelanin i komputerowych RPG-ów HANDS OF FATE może okazać się naprawdę wciągającym produktem. Osiem olbrzymich poziomów pełnych zagadek i uzbrojonych przeciwników, możliwość rozmowy z napotkanymi postaciami i przejrzysta grafika będą stanowić jego najmocniejsze punkty. Premiera już latem!

FROM DUSK TILL DAWN

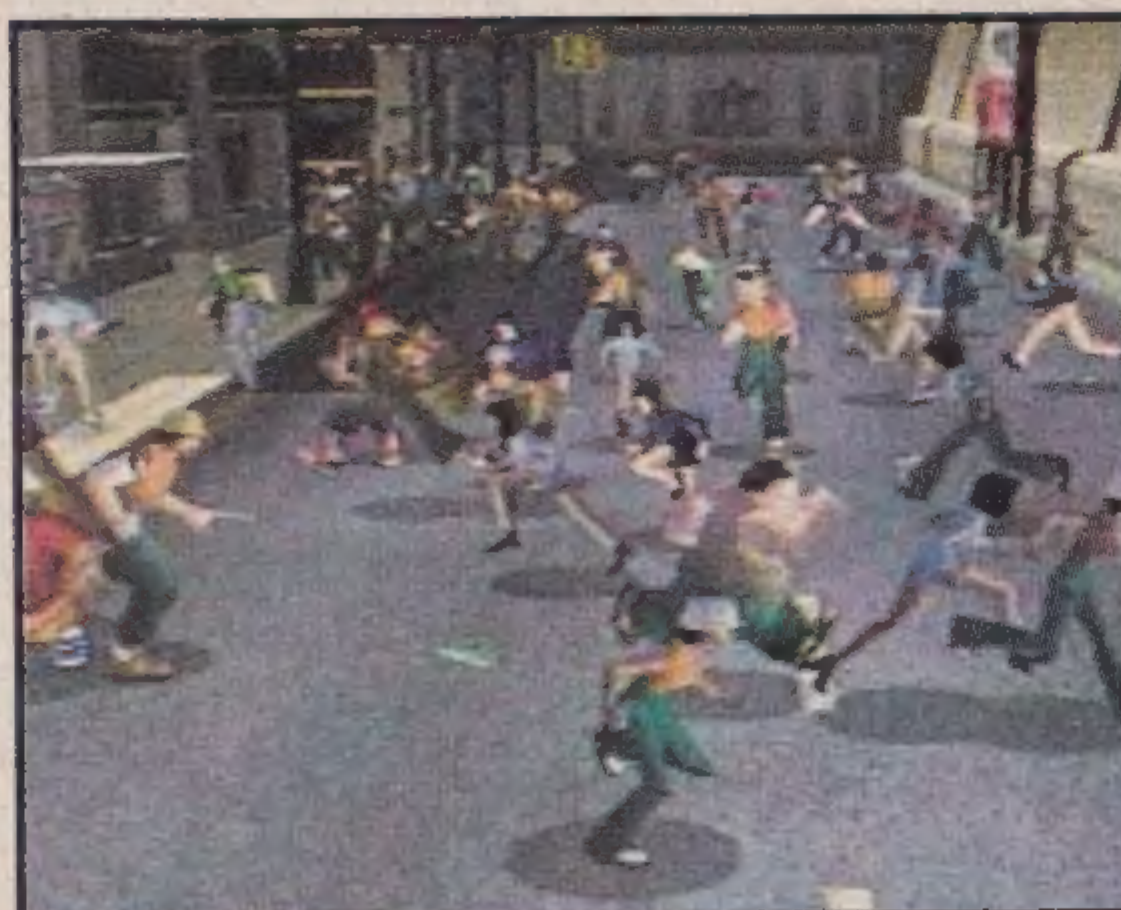
Już niedługo staniesz oko w oko z hordami zombie znanymi z filmu „Od zmierzchu do świtu”. Dreamcatcher Int. przygotowuje właśnie grę z gatunku action-adventure, bazującą na tym filmie. Zabawa rozpoczyna się w miejscu, gdzie skończył się film. Seth Gecko, grany w filmie przez niezapomnianego



George'a Clooney'a, po feralnej nocy w klubie, gdzie gośćmi okazały się żądne krwi wampiry, jest wolny i może odsapnąć. Szczęście nie potrwa jednak długo, gdyż wkrótce po opuszczeniu pechowej knajpy zostaje on schwytany i skazany na śmierć. Celem gry będzie ucieczka z więzienia. Jakby tego było mało, paskudne zombie, które nie zostały całkowicie pokonane, zapewniły więzienie. Bohater będzie musiał stawić im czoła. Oby gra była choć w połowie tak dobra jak film.



STATE OF EMERGENCY



Oto kolejny tytuł, o którym jest głośno, chociaż jeszcze się nie ukazał. Firma Rockstar Games przygotowuje „symulator zamieszek”. Każdy, kto myślał, że na polu gier komputerowych wymyślono już wszystko, przekona się, iż jest w błędzie. Teraz będzie mógł dać upust swoim kapitalistycznym zapędom, nie czyniąc nikomu trwałej krzywdy. Zadaniem gracza będzie jak najdłuższa i najskuteczniejsza walka z siłami porządkowymi. Zadyma z policjantami, specjalnymi siłami ATO, niszczenie samochodów i witryn sklepowych – to tylko kilka atrakcji dostępnych w grze. Jako atrybutów w walce używać będziesz cegieł, koktajli Mołotowa i wszystkiego, co znajdzie się pod ręką. Gra na pierwszy rzut oka wyglądać będzie jak chodzone mordobicie, a największe wrażenie wywrą z pewnością tłumy spanikowanych ludzi biegających po ulicach miast, co nie spowoduje nawet najmniejszego „zajknięcia” się grafiki na Playstation 2. Tylko czy zamieszek nie wywoła fakt niedopuszczenia gry do sprzedaży?



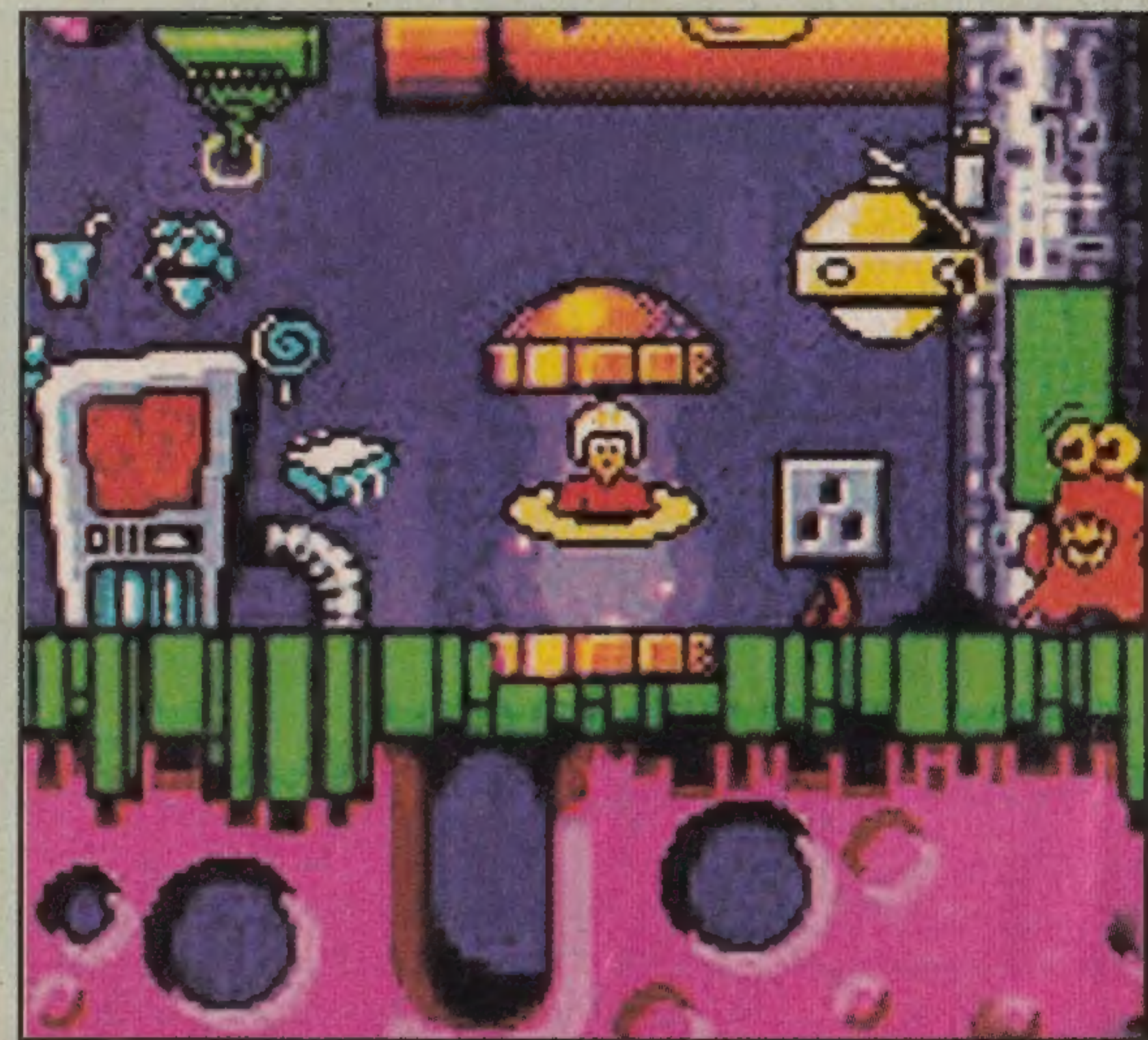
COMMANDER KEEN

Jeden z pierwszych pecetowych hitów, gra platformowa COMMANDER KEEN, zagości niedługo na malutkich ekranach konsolki Game Boy Color za sprawą firmy Activision i Id Software. Gra opowiadać będzie o przygodach 8-letniego Billy'ego Blaze'a, który stanie przed trudnym zadaniem uratowania... Kosmosu. Ludzie z Id Software, zapytani, w jakim celu wydają takie proste gry, stwierdzili, że produkują to, w co sami chcieliby grać. Tu trzeba im przyznać rację.



LONDON RACER

Na wieść o nowych wyścigach samochodowych, większość zapalonych graczy dostaje ataku obłąkańczego śmiechu, a innym jeżą się gwałtownie włosy na plecach. Każdy dobry wyścig to prawdziwa gratka dla fanatyków gatunku. Bardzo prawdopodobne, że reakcje graczy i w tym przypadku będą podobne. Zapowiadany LONDON RACER ma szansę przebić się w gąszczu samochodówek dzięki gigantycznej dawce grywalności. Czyż jest coś wspanialszego od ścigania się w zatłoczonym mieście, i to po lewym pasie jezdni w stolicy Anglii? Producent, firma DAVILEX, mająca już na koncie mało znaną w Polsce, ale równie dobrą samochodówkę M-25 RACER, przygotowuje prawdziwą gratkę dla wszystkich graczy spragnionych mocnych wrażeń za kierownicą. W pudełku ma być podobno dezodorant o zapachu palonej gumy.



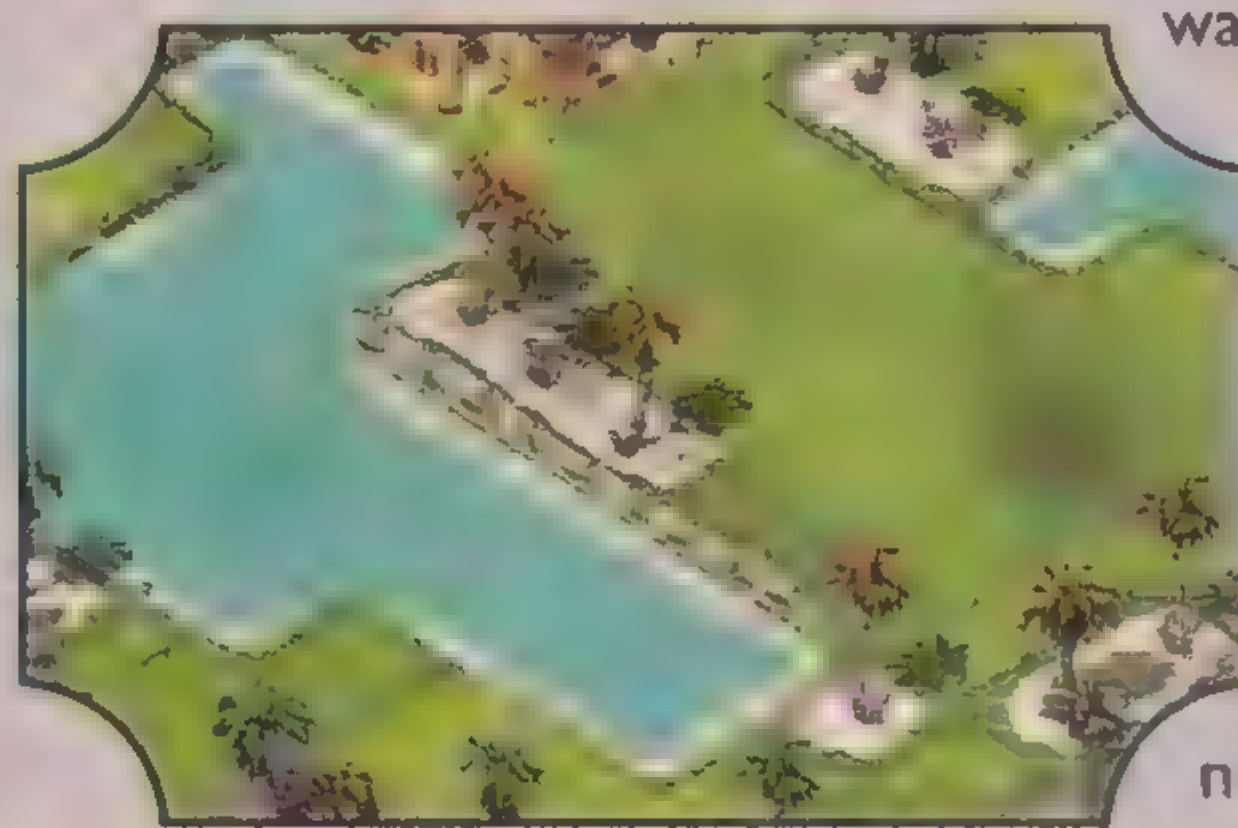
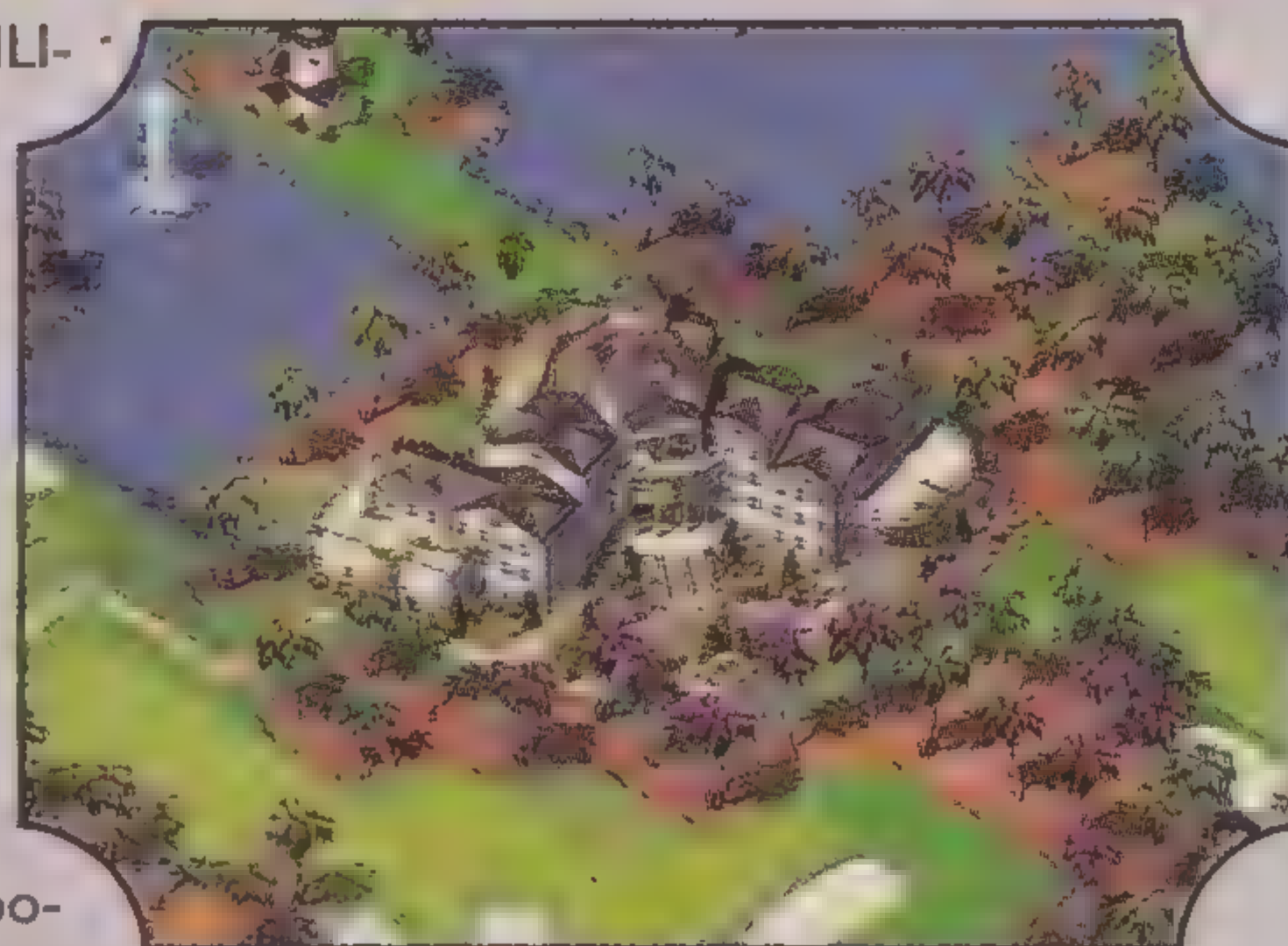
WIPEOUT FUSION

Serii WIPEOUT nie trzeba chyba nikomu przedstawiać. Kolejna część futurystycznych wyścigów, przesiąkniętych grywalnością i znakomitą oprawą audiowizualną, już pod koniec roku ukaże się w wersji na konsolę Playstation 2. Pierwsze screeny robią duże wrażenie i pokazują prawdziwy potencjał twórców. Doskonała grafika, bardzo szczegółowy projekt torów i, jak zapewniają twórcy, ultrapiętna animacja osiągająca 60 klatek na sekundę to podstawowe atuty, które z pewnością umocnią WIPEOUT na pozycji lidera wśród kosmicznych wyścigów.



SID MEIER'S GOLF

Po takich epokowych grach jak CIVILIZATION czy ALPHA CENTAURI Sid Meier wziął się za kolejną przełomową produkcję. Tym razem wyda strategię polegającą na zarządzaniu... polem golfowym. Gra nie będzie łatwa. Zaczynając od małego rodzinnego golfklubu, będziesz musiał osiągnąć status pięcigwiazdkowego, elitarnego kompleksu golfowego z hotelami i wszelakimi możliwymi wygodami. Gra oferować będzie pełną kontrolę nad budową pola golfowego, jak i zarządzania jego finansami. Będziesz musiał liczyć się z indywidualnymi potrzebami klientów, aby móc sprawnie pokiero-



wać swoją karierą i zbudować wymarzone imperium golfowe, w którym twoi gracze będą się czuli jak na wakacjach. Będziesz mógł organizować turnieje z cennymi nagrodami i sprzedawać członkostwo. Najciekawszy będzie fakt, że twoimi klientami będą... Simowie! Będziesz mógł ich importować z tytułów z serii THE SIMS i patrzeć, jak sobie poczynają, grając w golfa. Będziesz mógł też stworzyć własnego Sima, którym odpowiednio pokierujesz i wyszkolisz go tak, aby później, wystawiony w turnieju, zdobył główną nagrodę.

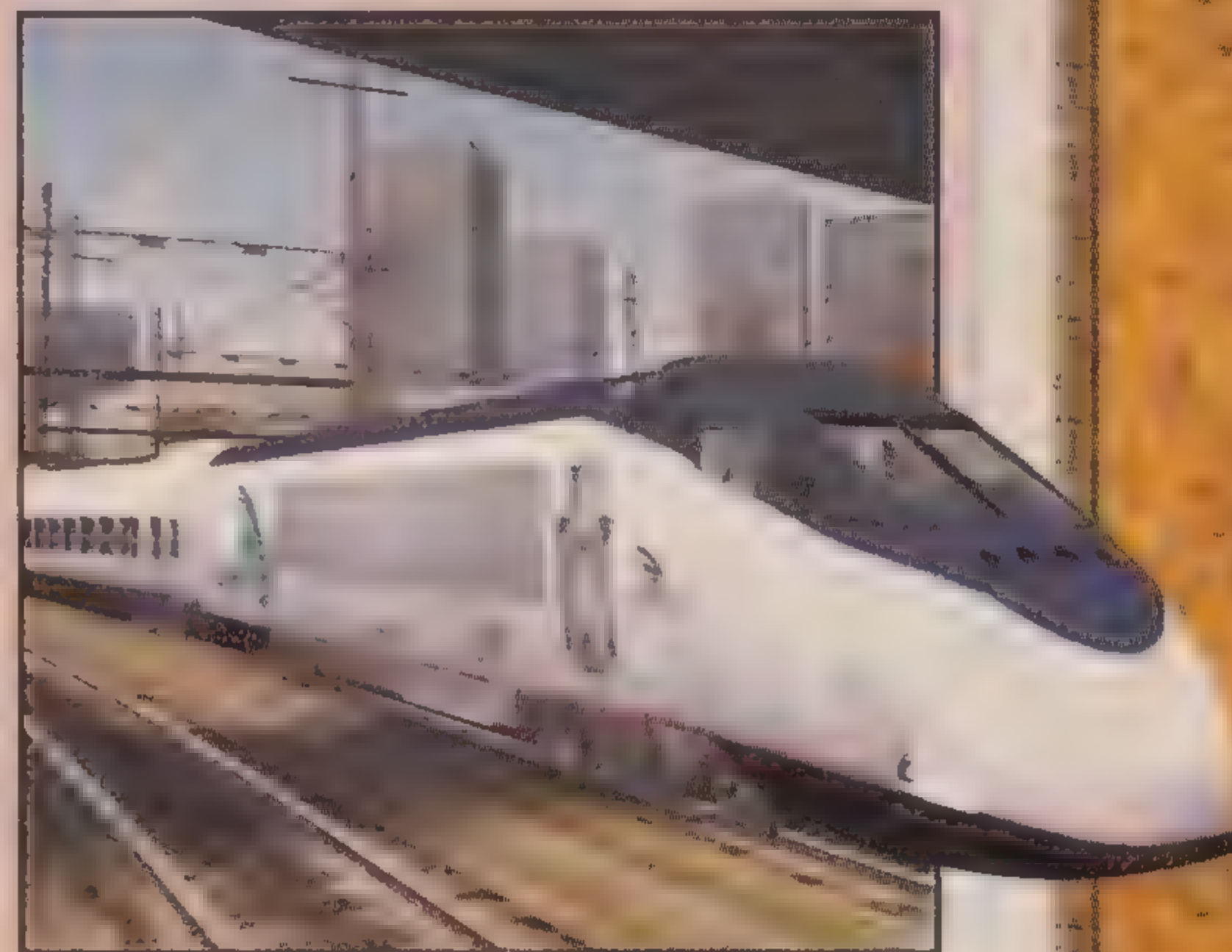
DEUS EX 2

Fabula DEUS EX 2 będzie ściśle powiązana z przygodami z części pierwszej. Ponownie wcielisz się w postać J.C. Dentona. Świat, w którym będzie się toczyła akcja, zostanie rozbudowany, a liczba rodzajów broni i przedmiotów, którymi będziesz się posługiwał, znacznie się powiększy. Nie wiadomo, jaki program graficzny będzie na pokładzie DEUS EX 2, ale w grę wchodzi QUAKE 3, UNREAL 2 lub LITECH 2.



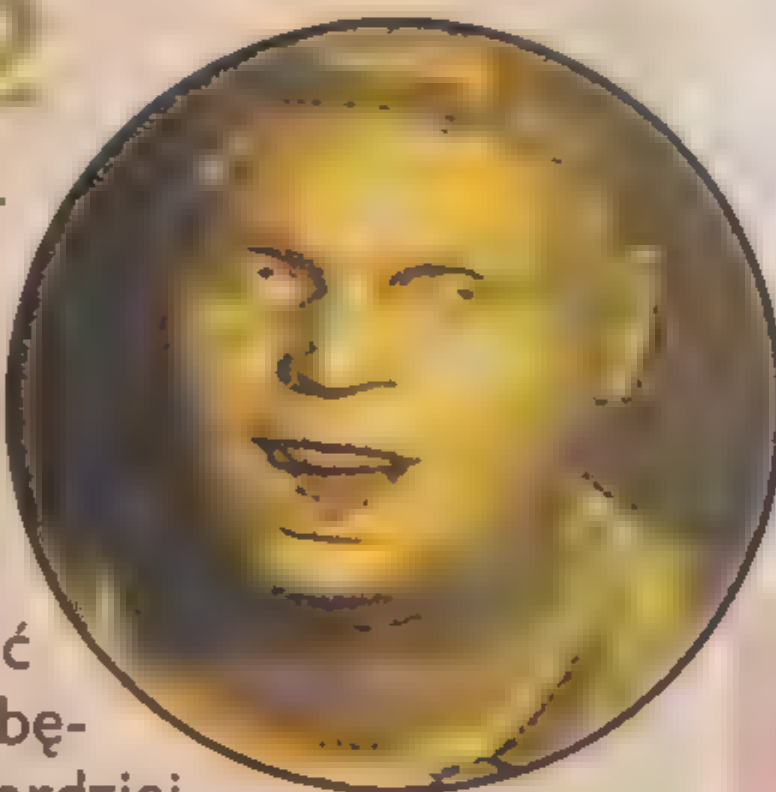
MICROSOFT TRAIN SIMULATOR

Microsoft niedługo uraczy wszystkich graczy symulatorem... pociągu. Będzie można wcielić się w rolę maszynisty, pasażera lub obserwatora. Dzięki współpracy z największymi kompaniami kolejowymi w grze odwzorowano trasy kolejowe z całego świata. Dostępna będzie nawet trasa Orient Expressu kursującego w 1930 roku. Oprócz samej jazdy grożą ci takie przypadki losowe jak awaria torowiska, podczas której będziesz musiał zająć się pasażerami, czy problem wyboru trasy podczas zameci śnieżnej. Dodatkową atrakcją stanowią narzędzia umożliwiające konstrukcję własnych tras kolejowych i pociągów. Gra na pewno okaże się smaczkowym kąskiem dla wszystkich znudzonych graczy, ale czy zapłacą oni wygórowaną cenę, jakiej z reguły żąda za swoje gry MICROSOFT?



SILENT HILL 2

Wszystkich miłośników konsolowego horroru ucieszy zapewne wiadomość o drugiej części gry SILENT HILL. Nowy bohater gry, James, po otrzymaniu listu od swojej dawno zmarłej żony nie może oprzeć się pokusie i wyjeżdża to Silent Hill, aby rozwiązać zawiłą tajemnicę. Klimat rozgrywki będzie, jak zapewnia KONAMI, jeszcze bardziej mroczny niż w części pierwszej, a zostanie to spowodowane m.in. przez osłabienie arsenału, którym James będzie się posługiwał. Ponownie przedstawione zostanie miasteczko o dwóch twarzach: za dnia spokojna, mglista miejscina, której ulice w nocy wypełniają się będą żądnymi krwi nieumarłymi. Premiera gry przewidziana jest na początek września tak, aby po wakacjach, w przerwie między nauką, każdy mógł odprężyć się przy swoim PLAYSTATION 2 – spora dawka mocnych wrażeń rodem z najlepszych horrorów zapewniona.





WASZE

DIABLO 2

GTA 2

The Sims

Quake 3



1 Worms Armageddon
MICROPROSE / CD PROJEKT - PC, PSX, DC, GBC
4 Jak się okazuje, robale wiedziały, co robią – dobrze przygotowany atak i od razu wygrana



2 Grand Theft Auto 2
TAKE 2 / PLAY IT - PC, PSX
2 Ciągłe na drugim miejscu – niby sukces, ale mogłoby być lepiej...



3 Diablo 2
BLIZZARD / CD PROJEKT - PC
1 Tym razem po prostu zjadły go robaki – ciekawe, czy będzie miał siły na odwet



4 The Sims
MAXIS / EA / IM GROUP - PC
3 Przewaga liczebna wrogów i nieoczekiwany atak dały się tym razem Simom we znaki



5 Quake 3
ID SOFTWARE / LEM - PC
5 Czyżby przygotowania do ataku na wyższą pozycję? Tyle, że z zaskoczenia chyba nici

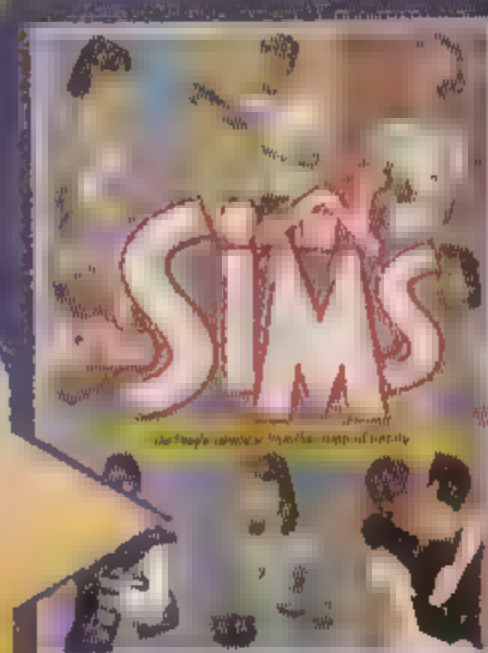
6 Settlers 4
BLUE BYTE / CD PROJEKT - PC
13 Małe ludziki wyciągnęły wnioski z poprzedniej lekcji i tym razem radzą sobie o wiele lepiej

7 Driver
GT INTERACTIVE / LEM / SONY - PC, PSX
7 Pozycja w pierwszej dziesiątce to duży sukces, ale kto stoi w miejscu, ten się cofa

8 FIFA 2001
EA SPORTS / IM GROUP - PC, PSX, PS2
6 Ostatni występ naszych piłkarzy nie był zbyt udany i od razu są tego efekty

9 Settlers 3
BLUE BYTE / CD PROJEKT - PC
11 Udało się zażegnać zamieszanie w szeregach i znów wszystko świetnie gra!

10 GTA
TAKE 2 / PLAY IT - PC, PSX
12 Szarża do góry ciągle trwa, ale tempo awansu znacznie spadło – czyżby kłopoty z silnikami?



Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów – KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty itd.
4. Propozycja listy przebojów

Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki Wam! Wśród osób, które nadesłały swoje głosy, wylosujemy grę WORMS WORLD PARTY ufundowaną przez:

CD PROJEKT

- zawierające mniej niż 20 gier lub nadesłane e-mailem są uwzględniane przy liczeniu punktów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli Wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
6. Gry, które znajdują się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7.
7. Gry z grupy pościgowej nie otrzymują punktów do TOP-7.

Grupa pościgowa

- 21 Need for Speed: Porsche
EA / IM GROUP - PC, PSX
- 22 Wrota Baldura 2
INTERPLAY / CD PROJEKT - PC
- 23 C&C: Red Alert 2
WESTWOOD / IM GROUP - PC
- 24 Tomb Raider 4
EIDOS / IM GROUP - PC, PSX, GBC
- 25 Tomb Raider 5
EIDOS / IM GROUP - PC, PSX, GBC

P 20

Notowania z ostatnich 2 tygodni



11 Tony Hawk's Pro Skater 2

ACTIVISION / LEM - PC, PSX, DC

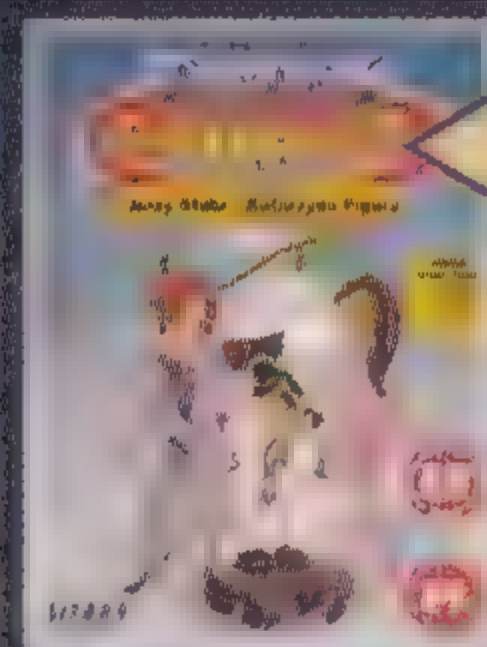
24 Zwariowane akrobacje pozwoliły na duży skok w przód. Uwaga na kontuzje!



12 Unreal Tournament

GT INTERACTIVE / LEM - PC, MAC

21 Wyglądało na to, że skończyli się chętni do zdobycia pucharu, a tu taka niespodzianka



13 Larry 7

SIERRA / CD PROJEKT - PC

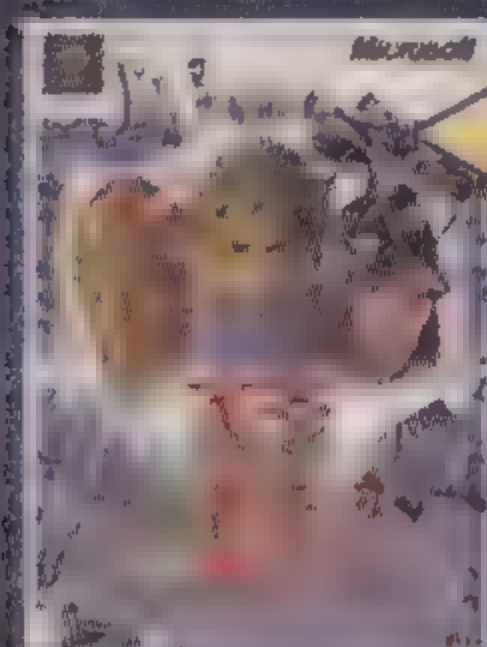
9 Co za dużo, to niezdrowo. W końcu, jak długo można się opalać i podziwiać widoki?



14 Heroes of M&M 3

3DO / IM GROUP - PC

14 Na razie udało się powstrzymać natarcie wrogich armii, ale na jak długo?



15 Age of Empires 2

MICROSOFT - PC

8 Nieudany atak musiał się tak skończyć - przeciwnicy bezlitośnie wykorzystali błędy



16 Tekken 3

NAMCO / SONY - PSX

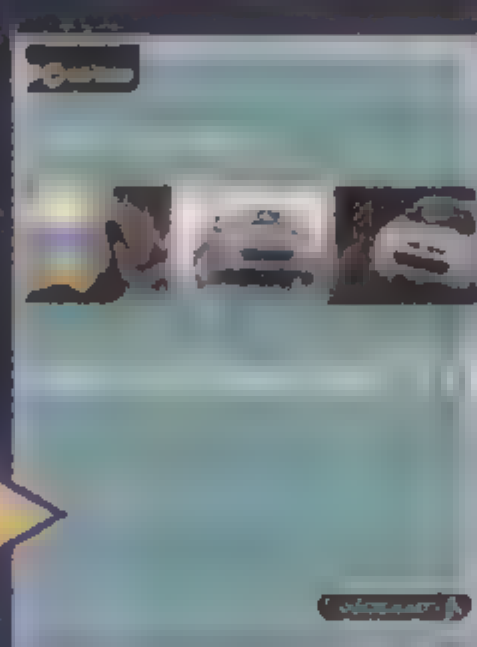
20 Doświadczenie na pewno pomaga w walce, ale czy wystarczy sił na dłuższą rywalizację?



17 Deluxe Ski Jump

MEDIAMOND - PC

P Nieoczekiwany powrót na listę - ciekawe, gdzie oni teraz skaczą? Na Antarktydzie?



18 Colin McRae Rally 2

CODEMASTERS / CD PROJEKT - PC, PSX

10 Wystarczyła chwila nieuwagi i już wypadł z trasy. Dobrze, że samochód jest cały



19 Diablo

BLIZZARD / CD PROJEKT - PC

15 Jeśli szybko nie wymyśli jakichś nowych zagrań, to skończy na samym dnie piekła



20 Sim City 3000

MAXIS / EA / IM GROUP - PC

25 Olbrzymie inwestycje opłaciły się, ale czy teraz starczy pieniędzy na bieżące wydatki?

PRZEBÓJE ZE ŚWIATA



The Bouncer

SQUARESOFT - PS2

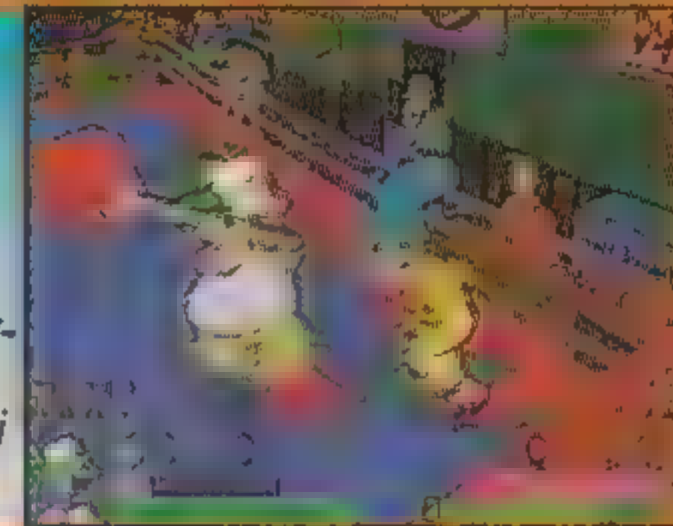
Ta gra bije na świecie rekordy popularności. Nic dziwnego, umiejętnie łączy w sobie ciekawą fabułę i sporo emocjonującej akcji. Ciekawe, czy spodoba się też w Polsce.



The Simpson Wrestling

ELECTRONIC ARTS - PS

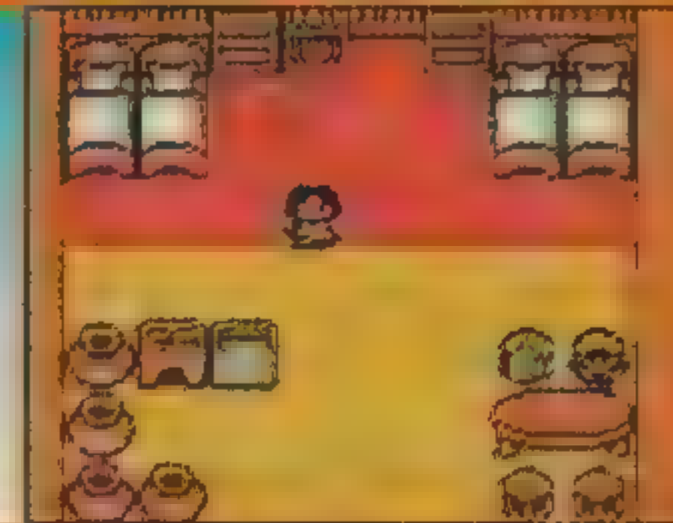
Znasz ich z serialu animowanego, wyświetlanego w polskiej telewizji. Ale Simpsonowie to także niezłomi i twardzi zawodnicy.



Dragon Quest Monsters 2

ENX - GB

Mali Japończycy nie mogą się oderwać od swoich konsolk. Smigające po ekranie potworki to świetna rozrywka.



CO SIĘ DZIEJE Z...



Commandos 2

EIDOS / IM GROUP - PC, PS2, DC

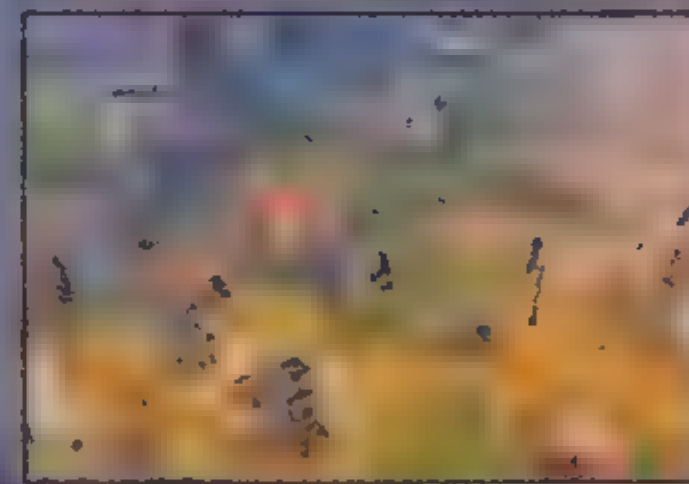
COMMANDOS był wielkim wydarzeniem w świecie gier komputerowych. Nic dziwnego, że na drugą część przeboju wszyscy czekają z zapartym tchem. Gra już latem w sklepach.



Mafia

TAKE 2 / PLAY IT - PC

Ostatnio rozgrywki gangsterskie są wyraźnie w modzie. Zwłaszcza ten typ zabawy w stylu śródziemnomorskim cieszy się dużym uznaniem wśród graczy. Gra pojawi się na jesieni.



Warcraft 3

BLIZZARD / CD PROJEKT - PC

Strategia jak się patrzy. Tytuł był jednym z najważniejszych pokazanych na tegorocznych targach E3 w Los Angeles. Stoisko, na którym był prezentowany przeżyło prawdziwe oblężenie. My musimy poczekać do Bożego Narodzenia.

Antytop, która nie zmieniła się. Wasze goście, które nie zmieniły. Tylko do Was zależy, czy zająć wyścigi i zdobyć światło.

26 Starcraft

BLIZZARD / CD PROJEKT - PC

27 Faraon

SIERRA / PLAY IT - PC

28 Sydney 2000

EIDOS / IM GROUP - PC, PSX, DC, N64

29 FIFA 2000

EA SPORTS / IM GROUP - PC, PSX

30 Half Life

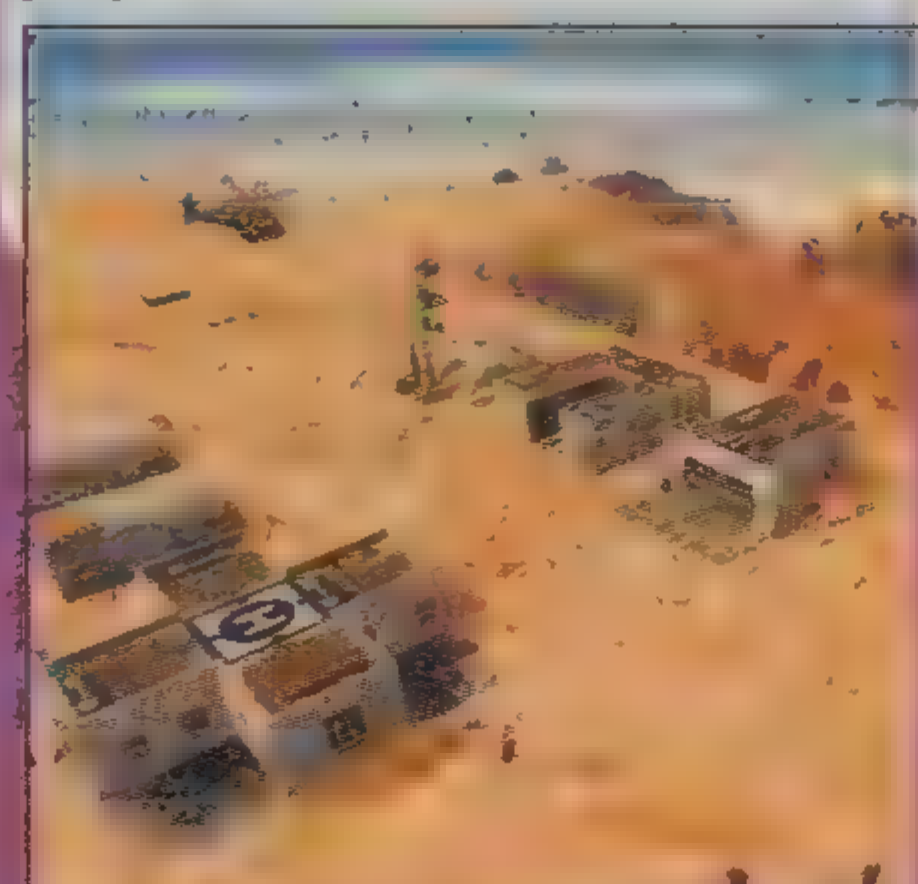
SIERRA / PLAY IT - PC



Conflict Zone

UBI SOFT / LEM - PC, PSX

Na tę grę czekałeś już wystarczająco długo. Najpierw miała się nazywać PEACEMAKERS, teraz CONFLICT ZONE. Tytuł nieważny, dobrze że jest już z nami



2 Jagged Alliance 2.5

JOWOOD / CD PROJEKT - PC

Enrico powraca, by wypełnić kolejną misję. Niestety, od czasów poprzedniej akcji świat zszedł jeszcze bardziej na psy

3 GŁUPKI Z KOSMOSU

UBI SOFT / LEM - PC

Tych panów znasz już z wersji angielskiej gry. Teraz powracają, by podbić Ziemię i przy okazji pogadać w twoim języku

4 Alone in the Dark 4

INFOGRAMES - PSX, PC

Mroczna atmosfera, maskary i inne straszidła tworzące nastrój grozy. Czyli wszystko to, co tygrysy lubią najbardziej!

5 Bouncer

SQUARESOFT / SONY - PS2

Ta gra spodoba się wszystkim, którzy lubią konsolowe bijatyki. Jedną z najbardziej oczekiwanych gier na tę platformę



ALIEN NATIONS 2

Czyżby koniec panowania THE SETTLERS był bliski? Być może, zwłaszcza że do ataku szykują się kolejne, sprytne małe ludziki

Redakcja CLICK! jako pierwsza w Polsce miała okazję podziwiać grę, która już niedługo może wskoczyć dumnie na podium i zdetronizować panującą na rynku serię THE SETTLERS. Podstawowym argumentem przemawiającym za ALIEN NATIONS 2 jest na pewno jego oryginalność. Gra będzie się opierała na pomysły znanym z serii firmy Blue Byte (takich jak właśnie SETTLERS), wniesie jednak także dawkę świeżych pomysłów. Choć poprzednia część gry została bar-

czo dobrze przyjęta, gracze domagali się radykalnych zmian, które już niedługo zostaną wprowadzone.

W ALIEN NATIONS 2 będziesz mógł kierować jedną z trzech dostępnych ras: pięknymi Amazonkami, śmiesznymi, ale walecznymi Pimmonami oraz nieapetycznymi, ale zabawnymi Sajikisami. Te grupy będą się różniły między sobą specjalnościami, sposobem walki, a także odmienną architekturą. Nie będziesz jednak kierował całą nacją, a tylko jednym z plemion. Aby osiągnąć zamierzony cel, powinieneś zawrzeć porozumienie z pozostałymi grupami i wspólnie stworzyć idealnie prosperujące państwo. Sukces w grze będzie można osiągnąć również w inny sposób – poprzez wyeliminowanie pozostałych ras. Obie drogi okażą się zapewne równie

efektywne, a wybór ścieżki będzie zależał tylko i wyłącznie od inwencji gracza.

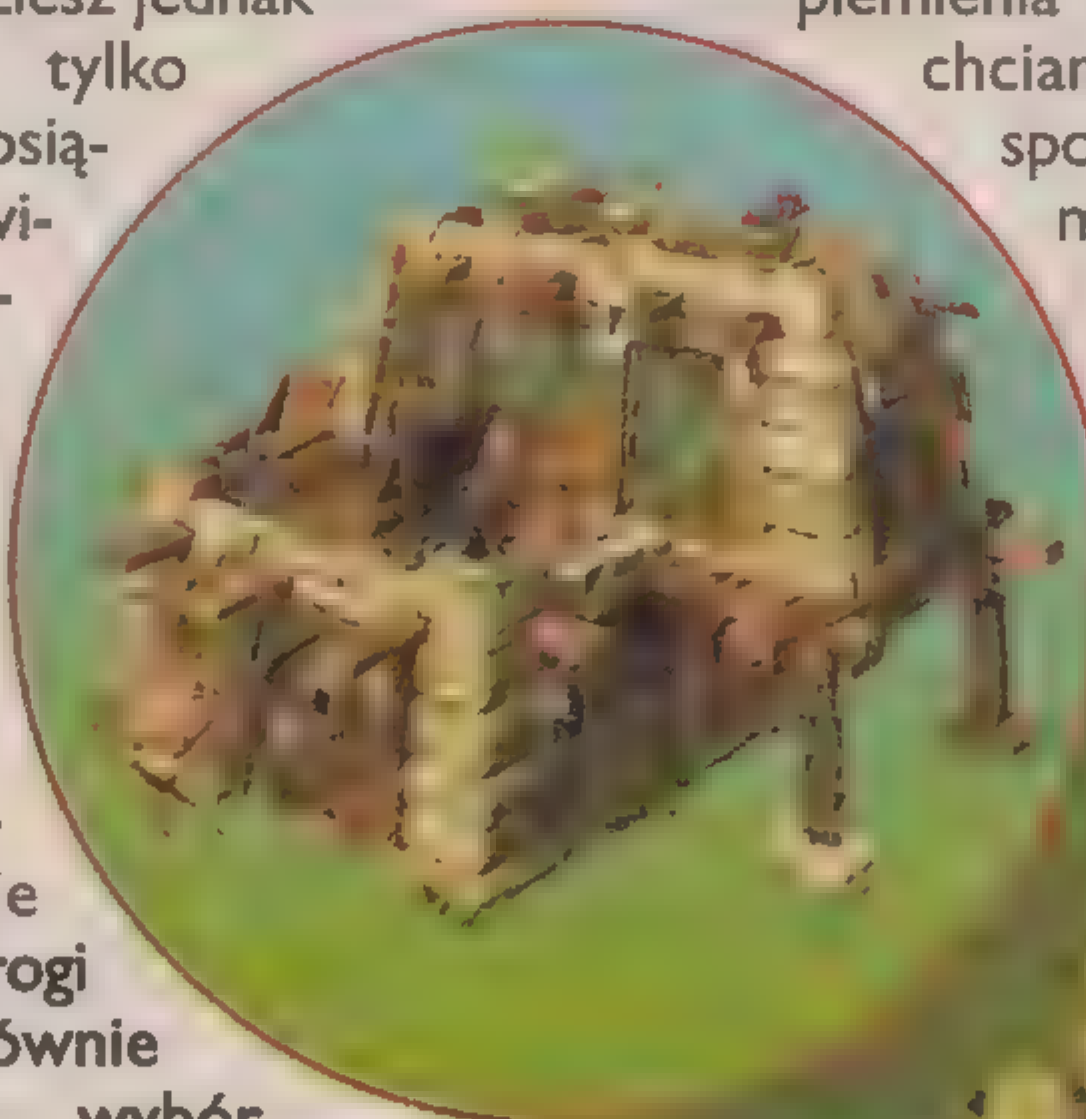
Wersja, którą testował CLICK!, była już bardzo zaawansowana, można się więc domyślić, jak ALIEN NATIONS 2 zaprezentuje się w całej okazałości. Już na pierwszy rzut oka duże wrażenie robi grafika, dopracowana, plastyczna i wypełniona detalami. Na ekranie komputera dzieje się naprawdę sporo, a ty w każdym momencie będziesz mógł skorzystać z opcji przybliżenia pola akcji, co pozwoli ci podziwiać przebieg wyda-

rzeń, jak również z opcji oddalania pola, jeśli zechcesz objąć wzrokiem większy obszar. Tak w zbliżeniu, jak i w oddaleniu, grafika zachowa, o dziwo, swoją bardzo wysoką jakość.

Elementem, który diametralnie odróżni ALIEN NATIONS 2 od THE SETTLERS, będzie struktura społeczna twojej rasy. Występująca w grze jednostka otrzyma swoją osobowość – każdy obywatel twojego plemienia będzie miał imię, zachcianki i nawyki, które spowodują, że będziesz musiał traktować go indywidualnie. To pozwoli ci z kolei przywiązać się do

mieszkańców swojej wioski, którzy nie staną się dla ciebie tylko chodzącymi tu i ówdzie ludziami. Dzięki temu dowiesz się, kto ma jakie zadanie do wykonania i jaką rolę pełni w plemiennej społeczności. Każdy nowy obywatel będzie potrzebował schronienia – jeżeli więc jakaś chata stoi pusta, na pewno skorzysta z okazji, by ją zająć. Jeżeli natomiast nie znajdzie takowej, to nie omieszką sobie wybudować własnego mieszkanka.

A jak autorzy gry poradzi sobie z łączeniem ludzików w pary i tworzeniem potomstwa? Każdy mieszkaniec, czy to płci męskiej, czy żeńskiej, prędzej czy później, znajduje sobie „drugą połowę”



Powyżej typowa budowla Sajikisów, a na dole wioska Amazonek. Czas mija tu jakby wolniej i przyjemniej. Można popływać łódką i poopalać się...



W krainie zamieszkałej przez te dziwne istoty nigdy nie jest nudno. A to trzeba biec na spotkanie rady wioski...



...A to zakasać rękawy i ostro wziąć się do budowania chałupy, bo na nowy dom czeka wybranka serca...



W grze występują trzy rasy, z których każda posiada tylko sobie właściwe cechy. Do dyspozycji masz Amazonki, Pimmonów oraz Sajikisów. Pierwsza nacja w wersji męskiej i żeńskiej odznacza się urodą, druga to uzbrojeni, ale niezbyt przystojni, żołnierze, a trzecia to bardzo śmieszne z wyglądu robaki

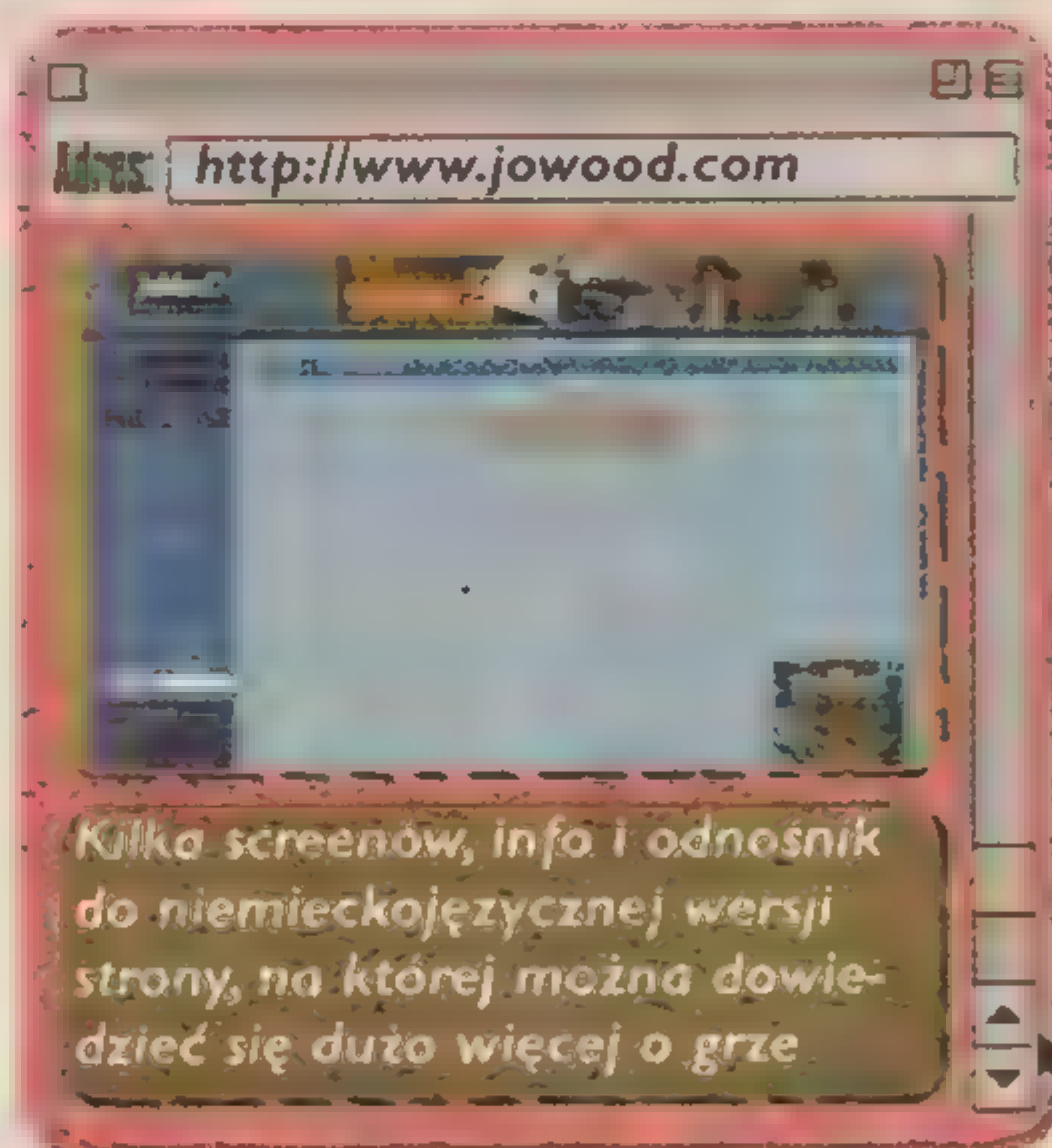
i postanawia ją poślubić. A potem, pewnej nocy przychodzi na świat potomek. Małeństwo przez jakiś czas będzie się cieszyło statusem dziecka, a wtedy nic poza zabawą z rówieśnikami nie będzie go interesowało. Obserwowanie bobasów w grze stanowi naprawdę świetną zabawę i jest źródłem humoru. Wielkie wrażenie robi np. widok dziecka-robaka z plemienia Sajikisów, które skacze na skakance – to trzeba zobaczyć na własne oczy. Po pewnym czasie kończy się bez troskie dzieciństwo, potomek zmienia się w nastolatka, którego można wysłać do szkoły. Decydujesz wówczas, jaką jednostkę chcesz stworzyć: czy twój nastolatek ma zostać np. drwalem, czy też piekarzem. Dlatego też na początku gry trudno będzie ci pozyskać właściwych ludzi na odpowiednie stanowiska. Po prostu będzie ich jeszcze zbyt mało. W ALIEN NATIONS 2 nic nie zdarzy się

„od tak”. Nie wyprodukujesz sobie np. setek jednostek czy żołnierzy w barakach. W tej grze każdy musi być mieszkańcem wioski!

Zadziwia też samodzielność bohaterów. Nie gromadzą zapasów – gdy potrzeba drewna do budowy, ścinają je na bieżąco. Drewno poleży ścięte i dopiero, gdy pojawi się na nie zapotrzebowanie, zostanie przetransportowane na miejsce budowy lub do tartaku.

Nowatorskie podejście do tematu sprawia, że ALIEN NATIONS 2 może wciągnąć gracza, i to raczej na długo. Bardzo łatwa obsługa, oczywista wręcz struktura społeczeństwa, walka z wrogami na wymyślnych machinach wojennych

i wyjątkowo przyjemna muzyczka w tle zapowiadają ogromny sukces gry. CLICK! jest pewien, że ALIEN NATIONS 2, która powinna trafić na półki sklepowe po wakacjach, okaże się hitem przewyższającym inne, należące do tego samego gatunku, tytuły.



Kilka screenów, info i odnośnik do niemieckojęzycznej wersji strony, na której można dowiedzieć się dużo więcej o grze

Alien Nations 2

Pogromca THE SETTLERS

ok.100 zł JoWood/ CD Projekt 1 - Internet

Min: Pentium II 266, 32 MB RAM, 240 MB HD
Zal: Pentium II 333, 64 MB RAM, 500 MB HD

Grafika Dźwięk Frajda

Świeże podejście do tematu, a wydawało się, że po SETTLERS nie da się stworzyć nic innego
 We wstępnych fazach gry czasami może wiać nudą i brakiem pomysłów

Zapomnij o THE SETTLERS, bo ALIEN NATIONS 2 wciągnie cię na długo. Humor i świeże podejście do tematu to atuty tej gry



Trzeba przyznać, że grafika prezentuje się naprawdę świetnie. Aż chce się sięgnąć po rosnące na drzewie jabłuszko...



A oto i przykład lokalnej architektury, typowej dla przedstawicieli Pimmonów. Widać, że lubują się w ozdóbkach...



Tekst: Michał „Krooger” Cichy



auto *dziś i jutro*

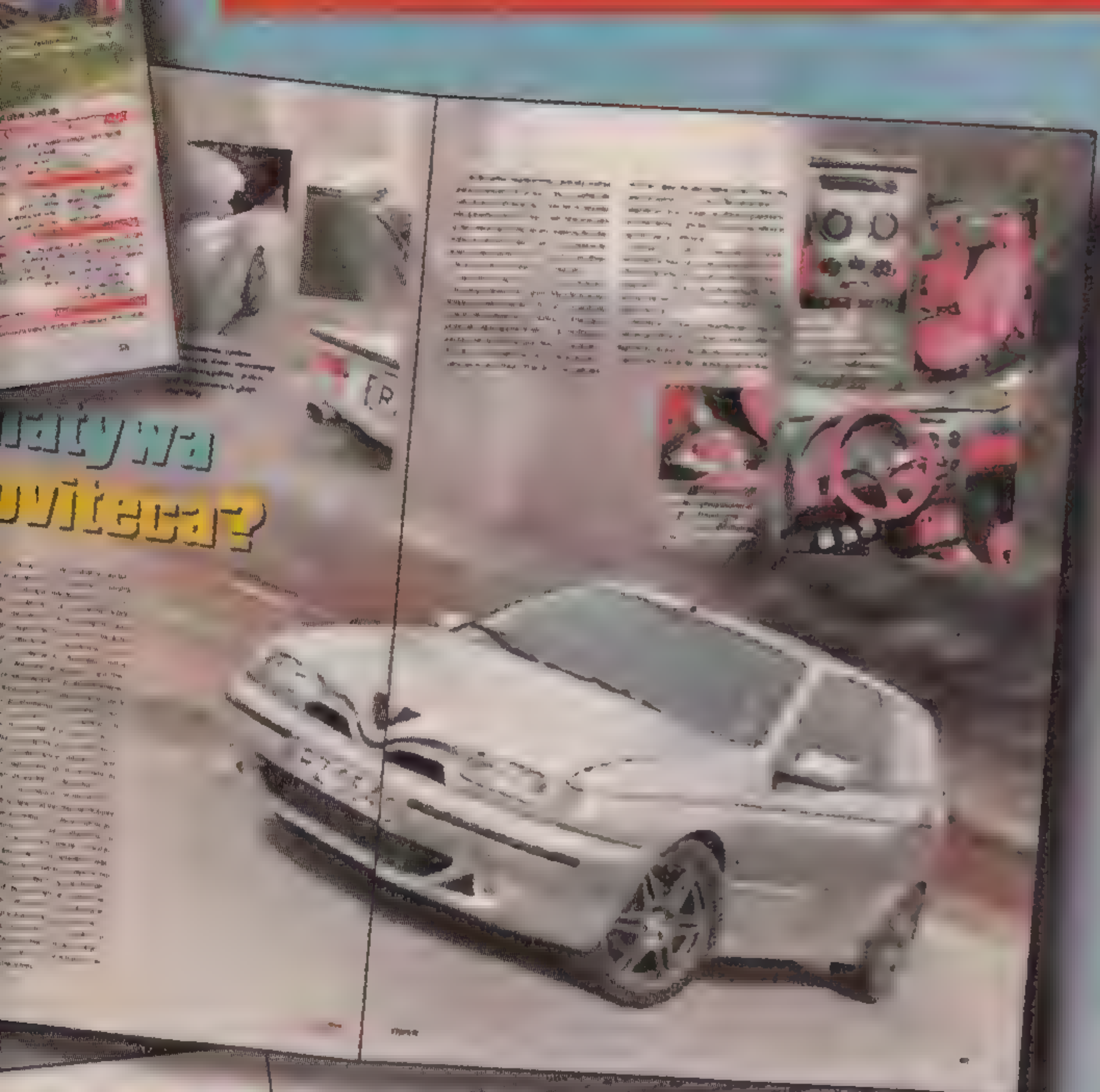
W WYDANIU LIPCOWYM:

- Piekierne auto - Lamborghini Diablo.
- Pierwsze jazdy Peugeotem 307.
- Jaka jest Skoda Fabia Combi.
- Porównanie dyrektorskich limuzyn - BMW Serii 5, Peugeot 607, Mercedes E-klasy.
- HDi, TDi, DCI, CDI - kariera nowoczesnych diesli.
- TUNING KOMPAKTÓW - Alfa Romeo 145, VW Golf IV, Honda Civic.
- SONETT IV - roadster koncernu General Motors spod znaku SAAB'a
- Motomaniakom sprzyja pogoda - kalendarz spotkań i zlotów.
- Najpopularniejsze szlaki urlopowe Polaków - obliczamy Twoje koszty



**21 CZERWCA W SPRZEDAŻY
PIERWSZY, JEDYNY, KOMPLETNY
PRZEWODNIK PO ŚWIECIE TUNINGU:**

- Tuning mechaniczny i optyczny,
- Porady ekspertów, sport, akcesoria
- Lista polskich firm tuningowych



GŁUPKI Z KOSMOSU

Wszystko zaczyna się od katastrofy statku kosmicznego. Potem pięciu cudacznych kosmitów musi poradzić sobie na wrogim globie, czyli na... Ziemi

Co czeka pięciu dziwaków, których niespodziewane zrządzenie losu zmusiło do lądowania na naszej planecie? Kosmici nie wyglądają zbyt zachęcająco. Jeden przypomina połączenie ogromnej szczęki z oczami, drugi – kłacz niebieskiego rabarbaru, trzeci to „typowy” ufoludek – zielony karzełek z ooogromną łepetyną i króciutkimi kończynami. Czwarty, nie dość, że czerwony (co już może budzić podejrzenia!), to ma dwie mówiące różnymi głosami głowy, a piąty jest niebieskim, wszystkożernym brzuchaczem. Na Ziemi nie czekają ich fanfary, wiwaty i uściski oficjeli. Tu chce ich dopaść zdegenerowany profesor, by drogą wiwisekcji uzyskać cenne informacje na temat „ufokowych” technologii. W pościg za kosmitami wysłał okrutnego najemnika.

GŁUPKI Z KOSMOSU to przygodów-



A oto i cała gromadka gości z Kosmosu. Prawda, że są śliczni...

ka utrzymana w „cartoonowym” stylu, ale nie należy jej polecać dzieciom. Gra obfituje w brutalne sceny, a poczucie humoru autorów przy dużej dozie dobrej woli można nazwać trywialnym. Program epatuje przemocą. Kosmici mogą roz-

paść się pod wpływem radioaktywności, mogą zostać poddani sekcji, spaleni za pomocą aparatu spawalniczego, zagryzieni przez psa itp. Nie ma to uzasadnienia w scenariuszu, a tylko zmusza gracza, by częściej zapisywał stan gry. Twój bohater może też przypłacić życiem to, że dotkniesz nie tego przedmiotu, co trzeba lub pójdziesz nie w tę stronę, którą autorzy gry uznali za właściwą.

Humor przedstawiony w GŁUPKACH Z KOSMOSU jest bardzo specyficzny. Kliknięcie na kibelik powoduje, że bohater

siada na nim, by sobie ulżyć, błagający o pomoc święty Mikołaj zostaje polany przez bohatera żrącą substancją i umiera, zielonogłowy kosmita, marzący o zmianie płci, bierze udział w pornograficznym nagraniu z udziałem ohydnych świńokrólika, kosmita-grubas pożera wnętrzności trupa – takie dowcipy mogą nie przypaść wszystkim do gustu.

W GŁUPKACH Z KOSMOSU razi nie tylko poczucie humoru i brutalność, ale także to, że gra nie jest dobrą przygodówką. Porównywanie z takimi hitami jak seria MONKEY ISLAND, DISCWORLD czy nawet FEEBLE FILES, TOUCHE, BROKEN SWORD lub SI-

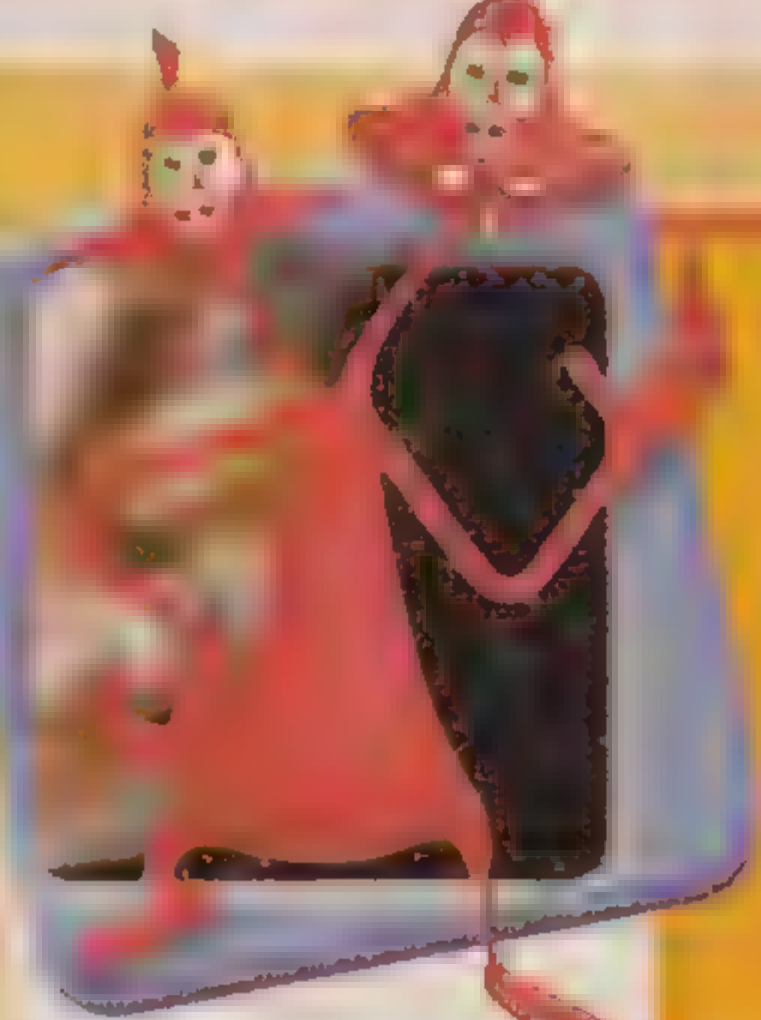


No, cóż. Każdy kiedyś odwiedza ten przybytek. Kosmici także

Who's who?

Gorgeous

Największy głupek wśród Głupków z Kosmosu. Zawsze zrobi coś nie tak

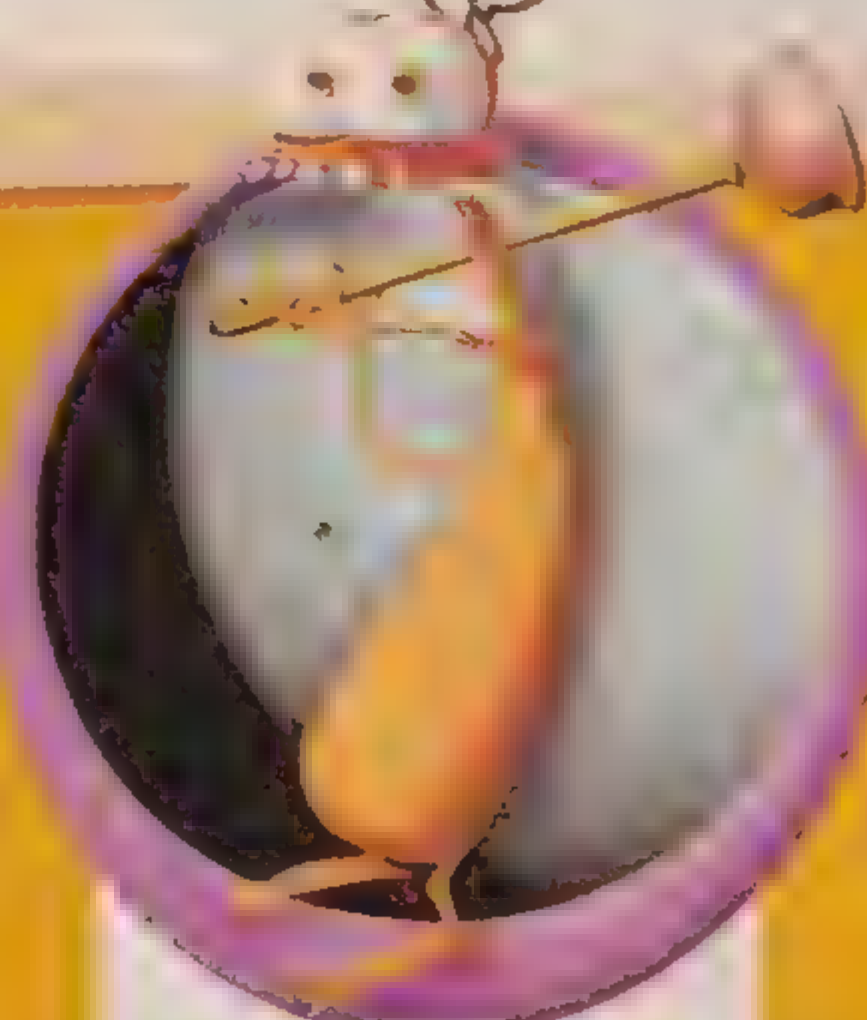


Stereo

Czerwony właściciel dwóch głów. Każda z nich mówi innym głosem...

Etno

Kosmita-myśliciel. Strasznie długo myśli nad odpowiedzią



Bud

Czego się nie dotknie, zawsze zepsuje. Ale wychodzi cało z każdej opresji

Candy

Jedyna kobieta wśród kosmicznej gromadki. Ma duże powodzenie





Czasami gra może budzić sprzeciw graczy. Jest niepotrzebnie brutalna i niesmaczna.

kto to zrobił

XILAM

Xilam to mała francuska firma, powstała po odejściu części programistów i grafików z Cryo. Jej szef, Sebastien Hamon, tworzył jeszcze gry dla ośmiobitowego Amstrada, a potem pracował jako dziennikarz w pismach poświęconych grom komputerowym. Członkowie jego zespołu współpracowali między innymi (oprócz tworzenia gier Cryo) przy powstaniu takich programów jak DOWN IN THE DUMPS i 5TH ELEMENT. GŁUPKI Z KOSMOSU (STUPID INVADERS) to ich pierwsza gra zrobiona pod flagą Xilam.

MON SORCERER przypomina porównywanie trabanta z mercedesem. Owszem, pojechać pojedziesz, ale komfort jazdy... W GŁUPKACH Z KOSMOSU zobaczysz mało interaktywne środowisko (minimalna liczba przedmiotów, na które można kliknąć i których można użyć) i weźmiesz udział w na wskroś liniowej przygodzie z niewieloma dialogami. Postacie rzadko wygłaszają też komentarze dotyczące sytuacji, w której się znalazły, czy opisujące przedmioty, na jakie natrafiły. O wiele trafniej jest więc nazwać ten program filmem interaktywnym, a nie grą przygodową.

W dodatku autorzy nie potrafili wykorzystać świetnego (choć mało oryginalnego) pomysłu, jakim jest możliwość sterowania każdym z pięciu kosmitów. Gdybyż mieli oni swoje unikalne zdolności i umiejętności, które można wykorzystać w czasie trwania przygody! A tak, fakt, że grasz na przykład zielonogłówcem czy dwugłówcem, jest pozbawiony znaczenia.

GŁUPKI Z KOSMOSU nie są jednak grą pozbawioną zalet. Zobaczysz tu bajecznie kolorowy świat i odwiedzisz wiele lokacji, zróżnicowanych pod względem scenografii: kryptę wampira, ogromne akwarium, gigantyczną maszynę, w której poruszasz się pośród ogromnych kół zębatach, wnętrza rakiety i łodzi podwodnej, itp. W trakcie gry możesz też obejrzeć kilka naprawdę znakomych przerwników filmowych. Polska wersja programu prezentuje się nieźle. Na uwagę zasługują role demonicznego profesorka, wtrącającego co chwila niemieckie zwroty (wypada to naturalnie!) oraz złowrogiego najemnika mówiącego obojętnym, pozbawionym uczuć głosem. Bardzo przekonująco wypadł też jeden z kosmitów (ten będący połączeniem oczu i szczęki), chociaż może drażnić pewna specyficzna maniera intonacji zdań. Zdecydowanie słabo

i nienaturalnie wypadł natomiast spawacz, a w dość mdły sposób przedstawiono niebieskiego i liliowego kosmitę.

Autorzy GŁUPKÓW Z KOSMOSU nie potrafili wykorzystać klasyki gatunku. To dziwne, gdyż szef Xilam jako dziennikarz wiele lat zajmował się grami komputerowymi. Za parę miesięcy nikt zapewne nie będzie pamiętał, że taki program się ukazał. Pozostaje pytanie, czy warto wydać pół „balona” po to, aby wziąć udział w interaktywnym filmie...

Uwaga! Kosmita w akcji!



1 Co to za dziwne? Pudel-pirania pilnuje wstępu do pokoju

2 Gorgious skrada się właśnie po ciemnym korytarzu do biurka...

3 Niestety, trochę się potknął, wpadł do garnka i narobił hałasu

4 Na szczęście udało się wydostać z opresji i wjechać na górny poziom

5 Czy ten neon reklamowy czegoś ci nie przypomina?

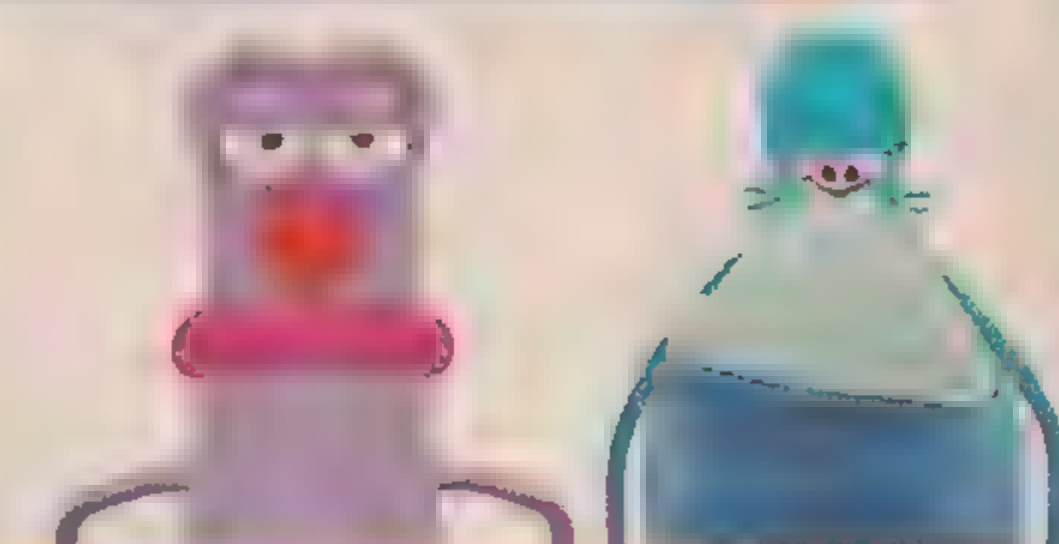
6 Ojej, jakiś nieprzewidywalny gość. A może potraktować go młoteczkiem?

7 Ops, piesek połknął pojemnik z gazem i zaraz stanie się balonem...

8 A Gorgious zacznie zwiedzać następny pokój. Droga wolna



Kolorowa strona utrzymana w klimacie całej gry. Niewiele jednak na niej informacji. I to...



Głupki z Kosmosu

Ładny Film, Kiepska Gra
49 zł UbiSoft / LEM 1 gracz

Min: Pentium II 266, 16 MB RAM, 400 MB HD

Zal: Pentium II 350, 64 MB RAM, 400 MB HD

Grafika 3 Dźwięk 3 Frajda 3

Kolorowa grafika, wiele ładnych graficznie lokacji, duża liczba filmowych przerwników
Mało interaktywne środowisko, liniowa ścieżka dialogowa, specyficzny, czasem brutalny humor

Przygody pięciu kosmitów na naszej planecie. Jeśli ktoś lubi interaktywne filmy niewymagające wysiłku umysłowego, to gra dla niego...

WERSJA POLSKA

Większość głosów dobrano naprawdę dobrze, a teksty tłumaczyła osoba z poczuciem humoru

3

4+



Ciemno tu trochę i jakaś dziwnie. Nawet głupki z Kosmosu mają stracha



W świecie XXI wieku ścierają się dwie siły. Organizacja ICP przeciwstawia się złym wpływom tajnego stowarzyszenia Ghost. Nie przypomina ci to GDI i NOD?



Walki w **CONFLICT ZONE** toczą się na ziemi i w powietrzu, latem oraz zimą

Stworzenie oryginalnego RTS w 2001 roku wydaje się być niemal niemożliwe. A przynajmniej bardzo trudne, jeśli chce się w dodatku, by oryginalność nie psuła graczom zabawy. Bo co za sens ma zrobienie gry, której główny atut stanowi fakt, że autorzy fajnie się bawili w czasie jej realizacji? A takich RTS-ów rynek widział już sporo, wystarczy tylko wspomnieć 7TH LEGION, TRIBAL RAGE, OFFENSIVE czy EXTERMINATION. Nie słyszałeś o tych tytułach? I nic w tym dziwnego, bo autor tej recenzji z trudem wygrzebał je z pamięci. Złote i święte zasady klasycznego RTS pozostały niezmienione od czasów DUNE 2. Wydobywasz surowce, budujesz

bazę, odkrywasz nowe technologie, by móc skonstruować lepszy sprzęt, bronisz posiadłości przed zakusami wroga, aby w końcu szturmem zdobyć jego bazę. Wszystko to odbywa się w ramach wieloscenariuszowej kampanii. Od tego schematu zdarzają się czasami, co prawda, mniejsze lub większe odstępstwa, co nie zmienia faktu, że pozostaje on wciąż aktualny. Pewien filozof popisał się niegdyś aforyzmem, że jedynym utworem literackim na świecie jest Biblia, a wszystkie pozostałe to tylko komentarze do niej. Wykorzystując to powiedzenie, można uznać, że jedynym RTS jest DUNE 2, a reszta gier tego typu to tylko jej udoskonalenia i rozwinięcia. Ale

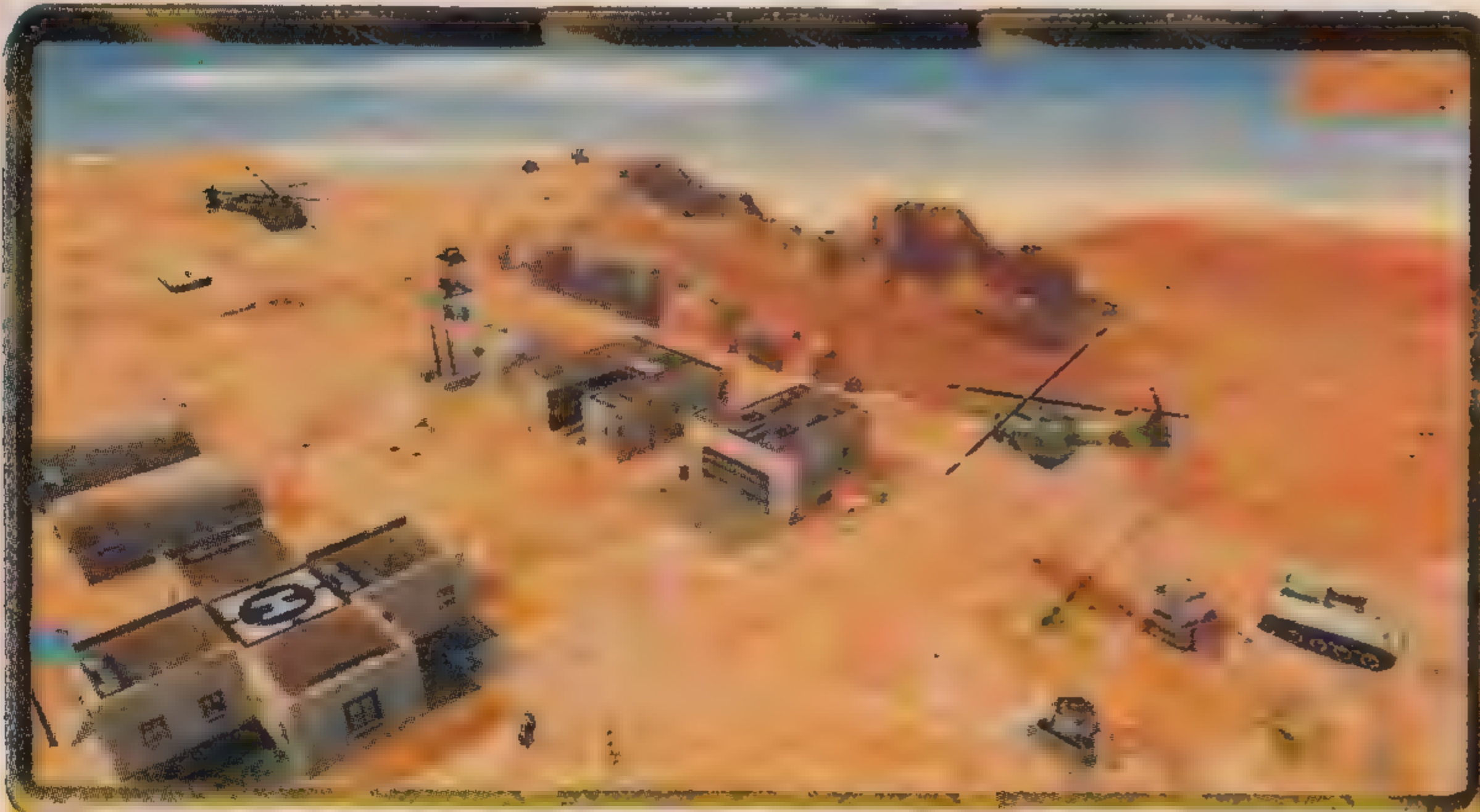


Żołnierze gotowi do akcji czekają na rozkaz do ataku. Wyglądem trochę przypominają „niebieskie hełmy” ONZ

CONFLICT ZONE niewątpliwie okazuje się rozwinięciem interesującym.

Świat **CONFLICT ZONE** to świat targany lokalnymi konfliktami. Gdzieś w zapyziałych państewkach Azji, wschodniej Europy i Afryki toczy się walka nie tylko pomiędzy miejscowymi watażkami, ale przede wszystkim pomiędzy dwiema organizacjami. Jedną z nich to International Corps of Peace, coś w rodzaju XXI-wiecznych „błękitnych hełmów” Organizacji Narodów Zjednoczonych, a druga to Ghost – tajne stowarzyszenie, dążące do zdobycia władzy politycznej i gospodarczej, niecofające się przed użyciem nawet najpodlejszych środków. Obie strony dzieli nie tylko konflikt interesów, ale również stosunek do samej wojny. Dla ICP walka jest ostateczno-

ścią, sposobem obrony nie tylko ważnych interesów gospodarczych i politycznych, lecz także pewnych uniwersalnych wartości moralnych. Dla Ghost natomiast starcie zbrojne stanowi tylko środek do osiągnięcia celu, w czasie którego nie liczą się żadne zasady czy wartości wyższe. Ta różnica między organizacjami przekłada się bardzo wyraźnie na samą strategię i taktykę walki. A dlaczego? Aby wyjaśnić to dokładnie, trzeba naszkicować zasady samej gry. W **CONFLICT ZONE** nie ma



W grze możesz przeciwstawić różne warianty prowadzenia ataku. Znajdzie się także coś dla miłośników akcji „Pustynna burza”





Droga do sukcesu to przemyślana strategia działań wojennych. Najpierw trzeba pokombinować trochę za biurkiem, potem wyjść na „udeptaną ziemię”



Przed tobą góry i rozpadliny. Jesteś jak zagubiony wśród piasków pustyni chłopiec, który przez przypadek trafił do złej bajki...

kto to zrobił

UBI SOFT

Firmę powołali do życia w 1986 roku bracia Guillemot i bardzo szybko zdobyli popularność zarówno na europejskim jak i amerykańskim rynku gier. Ich mottem jest wybieganie myślą w przyszłość i tworzenie coraz to nowych innowacji w rzeczywistości wirtualnej. Ich czołowym bohaterem jest RAYMAN.

czegoś takiego jak wydobywanie surowców, a w większości misji wpływ gotówki na twoje konto następuje w każdej sekundzie gry (od kilku do kilkudziesięciu jednostek). Wysokość tego wpływu oraz punkty popularności (od których liczby zależy dostęp do bardziej zaawansowanych technologii) są ściśle powiązane z podejmowanymi działaniami propagandowymi. Działania ICP, jako oficjalnej, ponadnarodowej organizacji zajmującej się zapewnieniem bezpieczeństwa, okazują się ograniczone wieloma przepisami. W dodatku każda ich akcja jest bacznie śledzona przez niezależnych dziennikarzy, którzy zwracają szczególną uwagę na humanitaryzm działań. Podstawowym nakazem ICP staje się chronienie ludności cywilnej. Kierując siłami Korpusu, nie możesz pozwolić sobie na eksterminację niewinnych (od razu niewinnych; znajdźcie mi człowieka, a ja znajdę na nie-



Helikoptery śmigają, palmy szumią...

go para-
graf!). czy
na znisz-
czenie bu-
dynków
cywilnych. Co
więcej, miesz-
kańców tere-
nów, na których
toczy się wojna,
musisz chronić
i przewozić ich
do obozów dla
uchodźców. Tylko
wtedy będzie rość
twoja popularność.

Wyobrażasz sobie za-
pewne, jak trudno zajmować

się problemami kobiet, dzieci i star-
ców, kiedy stoją oni między to-
bą a wrogiem! Niestety, reakcja mediów na
każdą krzywdę zadaną (przypadkowo
czy celowo) cywi-
lowi okazuje się
bezwzględna. Na-
tychmiast poja-
wia się postać
komentującej
działania wojenne
dziennikarki, a licz-
ba twoich punktów
popularności spada
jak jesienne liście. Naj-
gorsze jest jednak to, że
karany jesteś nie tylko za
błędne działanie, ale również za jego
brak. Jeśli na czas nie przeprowadzisz
rekonesansu i nie wyślesz śmigłowców
ewakuacyjnych w zamieszkane okolice,

to pojawiają się komunikaty: „ICP odmó-
wiła współpracy z organizacjami
pozarządowymi”. I twoje punkty popu-
larności oczywiście znikają! Dużo wy-
godniejszą sytuację pod tym względem
mają oddziały Ghost. Złych ludzi, jak
wiadomo, nie obchodzi los cywili, lecz
naprawdę poważne sprawy, takie jak
bogactwa naturalne, kasa i władza. Ale
twoi przełożeni zwracają również
baczność uwagę na stronę propagando-
wą całego przedsięwzięcia. Dlatego
musisz zbudować ośrodek telewizyjny
i powołać kamerzystów, którzy sfilmu-
ją twoje bitewne sukcesy. Gorzej, że
czasem mogą się oni pojawić w miej-
scu, gdzie te osiągnięcia nie są, hmm,
hmm, tak wielkie i spektakularne,
a wtedy twoi szefowie, delikatnie mó-
wiąc, nie wyrażają zachwytu.

Jednak o tym, gdzie postać
kamerzystów, decydu-
jesz sam, a więc twoja
w tym głowa, byś
wybierał im miej-
sca, z których
mogą obserwować
triumfy, a nie klę-
ski oddziałów
Ghost.

Grając każdą ze
stron konfliktu mo-
żesz wziąć udział
w 16 standardowych
misjach (czyli łącznie
w 32) oraz w jednej
misji specjalnej.
Trzeba przyznać, że
scenariusze przygo-
towano bardzo przyzwoicie. Gracz nie
ma tu do czynienia z typowym sche-



Imponujący
widoczek
z lotu ptaka...

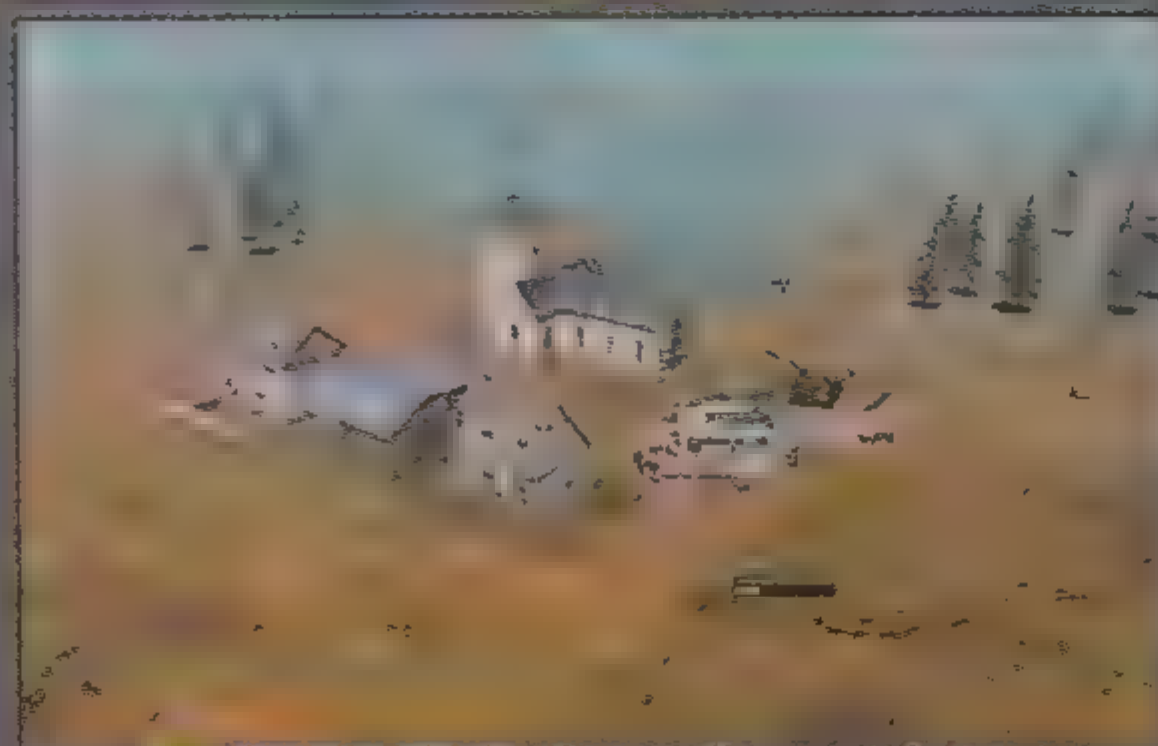


Gdy walka trochę przycicha, można rozstawić namioty i udać się na zasłużony spoczynek

NADCHODZI KONTAKT!



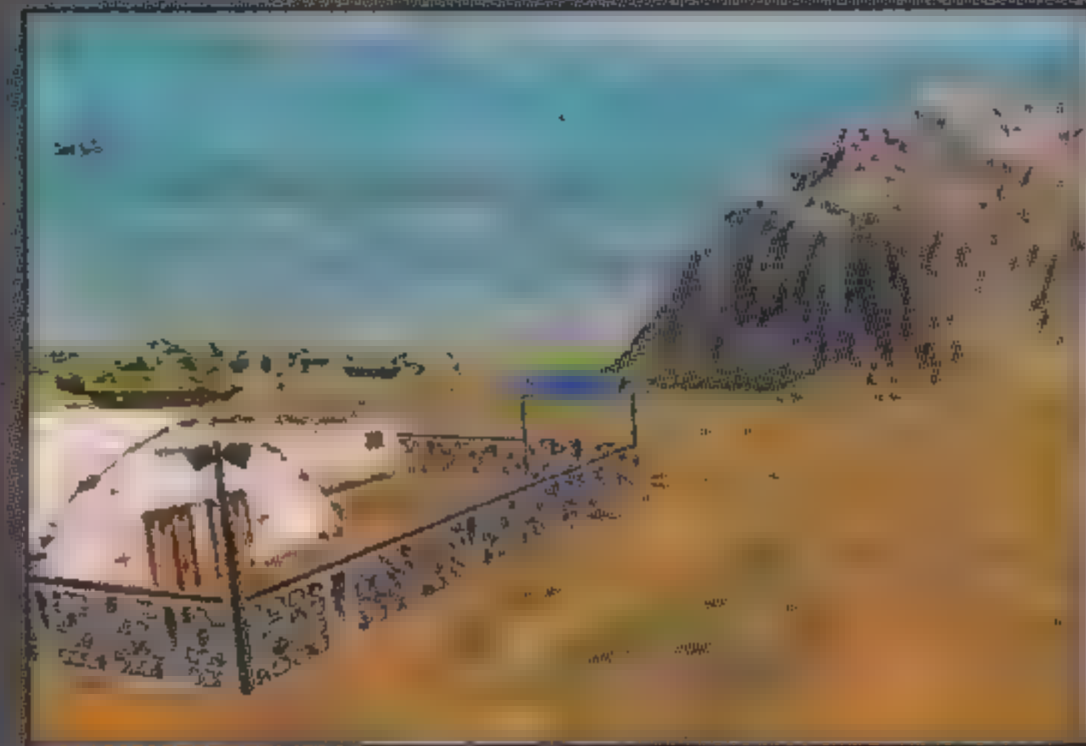
Nad uspioną miasteczko nadciąga wojenna nawałnica...



Śmigłowce nadlatują ze wszystkich stron, zaraz pojawią się czołgi



Czas zacząć organizować obronę przeciwlotniczą i szpital polowy...



Na pewno się przyda, gdy zaczną zwozić pierwszych rannych



Media są wszędzie. Kamera daje władzę



W takich skalnych zaułkach nie powstydziliby się przedzierać sama Lara Croft. A jak ty sobie poradzisz w tak niesympatycznych okolicznościach?

matem: wybuduj bazę, otocz ją wieżyczkami, odeprzyj ataki, przygotuj armię i sam zaatakuj. Ukończenie niektórych misji wymaga strategicznego myślenia oraz podejmowania czasem dość skomplikowanych działań szpiegowskich i rozpoznawczych. Jak wynika z samego funkcjonowania opisywanych już punktów popularności, taktyka każdej ze stron jest odmienna. Ale to nie wszystko. Ghost może w obozach werbunkowych szkolić złapanych tubylców i wysłać ich następnie w charakterze zwiadowców (siły ICP z reguły ich nie atakują, gdyż sądzą, że mają do czynienia z cywilami). Pewne zróżnicowanie zauważysz też, obserwu-

jąc standardowe jednostki. Co prawda zarówno ICP, jak i Ghost dysponują podobnymi typami oddziałów (piechota z bazookami, granatami i karabinami, czołgi, artyleria, wyrzutnie rakiet, śmigłowce bojowe, transportery itp.), ale istnieją jednak pewne różnice. Na przykład ICP posiada samolot wyposażony w radar, a Ghost bezzałogową sondę zwiadowczą. Pojazdy ICP obsługiwane są przez mechaników, pojazdy Ghost przez wyspecjalizowany w naprawach pojazd, Ghost może podkładać mi-

ny, ICP z kolei potrafi je deaktywować. Poza tym jednostki Ghost i ICP różnią się nieco pod

względem możliwości bojowych, np. liczby punktów życia. Nie są one zresztą jedyną cechą charakteryzującą oddziały. Najważniejszy staje się tu fakt nabierania doświadczenia na polu bitwy, dzięki czemu wzrastają możliwości bojowe jednostek. Walki

w CONFLICT ZONE toczą się w środowisku 3D, które w dodatku okazuje się naprawdę trójwymiarowe. Oznacza to, że pojazdy jadące wąwozem mają wokół siebie wysokie, skalne ściany i nie mogą nawet marzyć o ich sforsowaniu lub strzelaniu nad nimi. Z kolei artyleria schowana za wzniesieniami może prowadzić skuteczny ogień i pozostawać niewidoczna. Forsowanie stromych wzgórz wpływa także w widoczny sposób na szybkość poruszania się jednostek, dlatego też zasadzka przygotowana na pojazdy pnące się pod górę ma ogromne szanse powodzenia. Każda jednostka ma własne pole widzenia, a ciekawostką jest fakt, że artyleria ma większy zasięg strzału niż pole obserwacji. Oznacza to, że aby zwiększyć jej skuteczność, powinniśmy najpierw wysłać oddziały rozpoznawcze, aby artylerzyści wiedzieli następnie, jakie wybrać cele.

Na uwagę zasługuje fakt, że siły wroga rzadko kiedy dają się wciągnąć w pułapkę. To znaczy, że zwykle nie możesz przyszykować silnej linii obrony, po czym „podprowadzić” pod nią

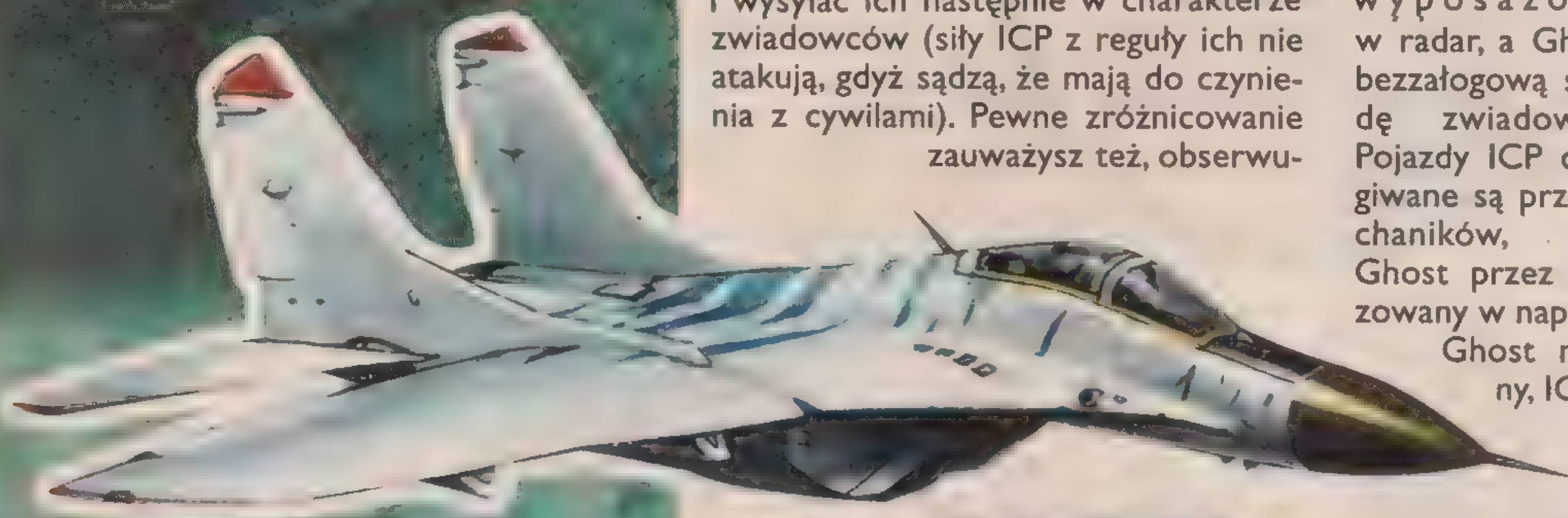
przeciwnika. Wróg nie jest bowiem taki głupi i po krótkiej pogoni wycofa się na ustalone pozycje. Nieprzyjacielskie jednostki aktywnie przychodzą sobie z pomocą. Trudno

wskazać podobną sytuację w innych RTS, w których, kiedy likwidujesz siły wroga, niedaleko stojące jego oddziały zupełnie nie przejmują się tym, że ich kum-

Chyba szykują się poważne kłopoty...

ple właśnie giną. W CONFLICT ZONE pomoc dla walczących nadciąga bardzo szybko.

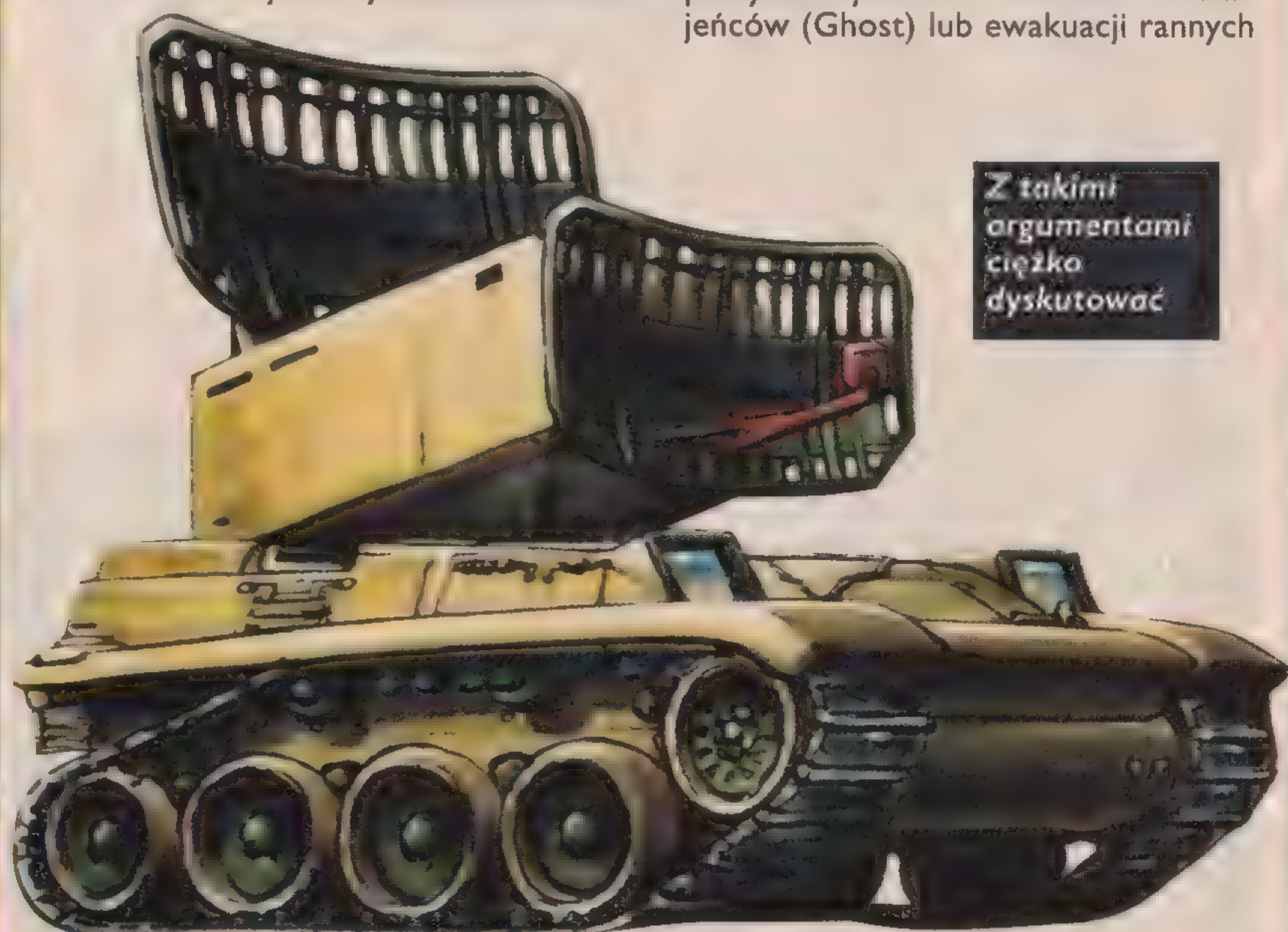
Oryginalnym rozwiązaniem jest możliwość powołania w trakcie trwania misji dowódców (każdy dysponuje odrębnym profilem psychologicznym) i zlecenie im prowadzenia określonych działań (obrona, atak, a nawet tworzenie i rozbudowa bazy). Ciekawym pomysłem jest też możliwość brania jeńców (Ghost) lub ewakuacji rannych



Nowoczesne zabawki dla dużych chłopców



Sekwencja jak z filmu „Błękitny Grom”. Ciekawe, czy w środku schował się jakiś tajny superagent, który zaraz załatwi wszystkich przeciwników?



Z takimi argumentami ciężko dyskutować



Przyjemnie jest tak o świcie polatać sobie piękną maszyną. Promienie słoneczne odbijają się od wody, świat jest uroczy...



Dobra organizacja to podstawa. Z góry obozowisko wygląda na zadbane i fachowo rozplanowane. A to już połowa sukcesu

(ICP) z pola bitwy. Kiedy jednostka piechoty dysponuje 10 procentami lub mniej punktów życia, ulega „paraliżowi” i nie może ruszyć się z miejsca. Zabierając takiego wroga do więzienia, zyskujesz punkty popularności, nie odwożąc swego żołnierza do szpitala (ICP), szybko usłyszysz zjadliwe komentarze telewizyjne i twoje punkty popularności spadną.

W CONFLICT ZONE na uwagę zasługują przerywniki filmowe. Oprócz zrealizowanego w niezwykle poważnym, wręcz patetycznym, tonie intro, reszta filmów zupełnie nie pasuje do konwencji gry. Są one bowiem utrzymane w konwencji surrealistycznych komedii (wyraźne odwołania do klasyki gatunku, filmu „Top Secret” z Valem Kilmerem!). Ale trzeba przyznać, że chociaż pochodzą z zupełnie innej bajki, to ogląda się je znakomicie. Atak ludzi-wielbłądów, pingwin w roli komandosa, historia pechowego sabotażysty, James Bond w czasie akcji szpiegowskiej – wszystkie te opowiadki przygotowano naprawdę kapitalnie.

W CONFLICT ZONE grać można również w Sieci. Zabawę przygotowano dla maksimum 8 osób w LAN i maksimum 4 osób poprzez Internet. Autorzy dołączyli także edytor map i scenariuszy.

Program jest jednym z niewielu RTS-ów, w których dysponujesz możliwością ustalania własnego punktu widzenia i decydowania o tym, w którym miejscu ma być zawieszona kamera. Z reguły w przypadku różnych działań uznasz inne ustawienia za optymalne, ale możesz obserwować pole bitwy z perspektywy: z satelity, z kamery podążającej, a nawet wyśrodkować kamerę na wybranej jednostce. Trzeba przyznać, że po chwilowej dezorientacji szybko nabiera się

wprawy w operowaniu kamerą i zmiany jej ustawienia bardzo się w czasie walk i zwiadu przydają.

Tragicznym, potwornym, okropnym, niewiarogodnym (czy znajdują się jeszcze jakieś mocne słowa???) błędem tej gry jest niemożność przygotowywania formacji. Klasyką pod tym względem staje się AGE OF EMPIRES II. Tam twoje działa, kanonierzy, piechota, kawaleria czy inne jednostki automatycznie ustawiają się w takim szyku, aby chronić najbliższych. W zależności od rodzaju ataku, sił przeciwni-

Mała wieżyczka strażnicza. Nikt się nie ukryje

ka i ukształtowania terenu wybierasz właściwą formację. W CONFLICT ZONE będziesz dowodził grupą, którą można scharakteryzować jednym słowem: kompletna beładność. Piechota przemieszana jest bowiem z czołgami, artylerią, transporterami czy pojazdami zwiadu. Doskonale wiadomo, jak się walczy we współczesnym teatrze wojny. Przodem jadą czołgi, za ich pancerzami kryją się tyraliery piechoty, z daleka sytuację kontroluje artyleria. W CONFLICT ZONE zapomnij o próbie skłencenia ze swych oddziałów jakiegokolwiek rozsądnej formacji. Prędzej czy później wszystkie jednostki rozciągną się na pół mapy. W dodatku nie wiadomo, dlaczego piechota bywa szybsza

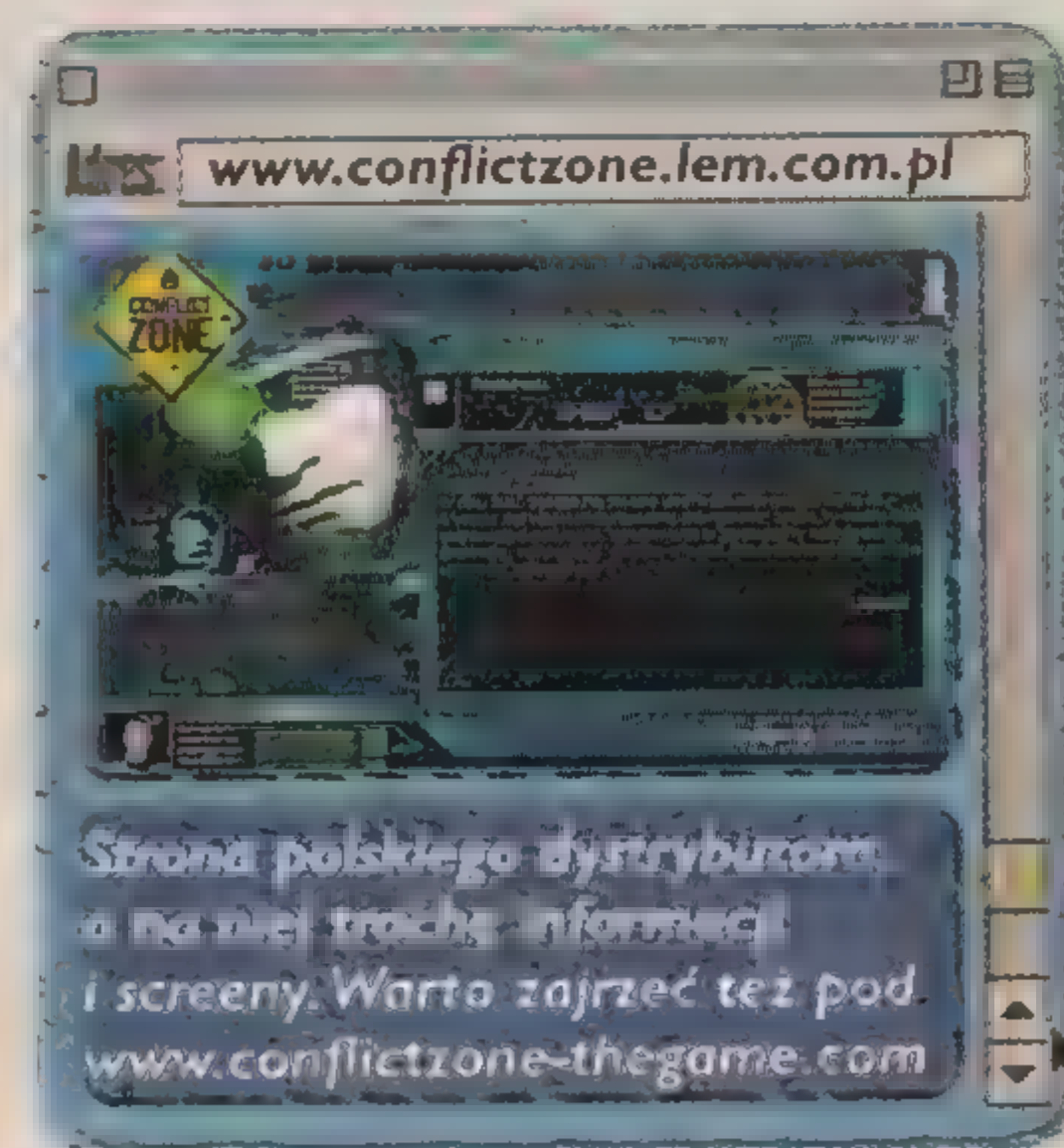
od czołgów, co jeszcze dopełnia obraz tragedii. Z powodu tego jednego błędu gra traci na grywalności i na realizmie, a gracz nie może się dobrze bawić. W końcu walka powinna polegać na tym, by zmierzyć się z wrogiem i inteligencją komputera, a nie mocować z ograniczeniami samego programu! Chaos panujący na polu bitwy (który można jeszcze wybaczyć w sytuacji, kiedy mniejsza liczba oddziałów została zaangażowana w konflikt) skutecznie psuje zabawę. Wielka szkoda, bo szanse na stworzenie ciekawej i niesztampowej gry, która w dodatku zapewniłaby świetną rozrywkę, były naprawdę spore.



Baza w zimowej scenarii



Wróg schował się dobrze. Jednak nie ma takiego miejsca na świecie, w którym twoje asy by go nie wytropiły...



PS2	N64	DC	PL
Conflict Zone			
Oryginalny, Ale Niedopracowany RTS			
99 zł	Ubi Soft / LEM	1-8 graczy	
Min: Pentium II 300, 128 MB RAM, akcelerator Zal: Pentium II 500, 128 MB RAM, akcelerator			
Grafika	Dźwięk	Fajda	
Kwestia pozyskiwania dochodów, misje wymagające myślenia, inteligencja wrogów			
Nie da się zapanować nad ruchem jednostek i skutecznie kierować nimi w czasie bitwy			
Wydawałoby się, że trudno zrealizować oryginalny RTS. A jednak twórcy z firmy Masa to zadanie się powiodło			

JAGGED ALLIANCE

2.5

UNFINISHED BUSINESS

WERSJA
POLSKA

Bardzo dobrym grom rzadko kiedy towarzyszą słabe kontynuacje. Dowodem na to jest świetna zabawa dostarczona przez JAGGED ALLIANCE 2.5, najnowszy tytuł z serii ExtraGra

Gra JAGGED ALLIANCE

2 miała swoją premierę blisko dwa lata temu i od tego właśnie czasu tłumy graczy zafascynowanych przygodami dobowego oddziału najemników oczekiwały ich kontynuacji. Ta oczywiście powstanie – już dziś na wielu stronach w Internecie można przeczytać, że prace nad JAGGED ALLIANCE 3 posuwają się do przodu – jednak jak na razie na rynku pojawiła się JAGGED ALLIANCE 2.5. Cóż to właściwie jest? Zwykły dodatek czy też może jakaś parodia? Ani to, ani to! Nie dość bowiem, że podczas instalacji program nie domaga się podstawowej wersji gry, to jeszcze podchodzi do tematu jak najbardziej serio.

Arulco, państewko, w którym rządzi obecnie Enrico Chivaldori, znów znalazło się w tarapatkach. Sąsiednia republika bananowa o nazwie Tracona za namową władz kompanii wydobywczej „Ricci Mining And Exploration” ostrzelała opustoszałe więzienie w rejonie Tixa. Wojna zawisła na włosku, zaś mieszkańcy Arulco byli przerażeni. Rozważali nawet całkowitą kapitulację! Prezydent Enrico zdecydował się więc skorzystać ze środków, po jakie już raz sięgnął – wtedy, gdy władzę w kraju przejęła jego żona, znana bardziej jako dyktator Deidranna Reitman (patrz JA2). Po lekturze jego e-maila byłeś już pewny, że oto przed twoją grupką najemników stoi nowe zadanie. Trzeba przedrzeć się przez zieloną granicę na terytorium Tracony, odszukać obóz, z którego prowadzony jest ostrzał, zli-

kwidować go, po czym triumfalnie wycofać się na z góry upatrzone pozycje.

Zabawę rozpoczynasz w koszarach. Możesz w nich rekrutować nowych ludzi bądź też, jeśli posiadasz zapisany stan gry z JA2, ściągnąć na pomoc kogoś z bardziej doświadczonych postaci. To ostatnie rozwiązanie ma jednak pewne wady – przede wszystkim zaprawiony w bojach na Arulco komandos traci cały używany przez siebie sprzęt, ponadto sama gra staje się trudniejsza (rekompensuje to zwiększone umiejętności twoich podkomendnych). Gdy już wybierzesz ludzi i podpiszesz z nimi długoterminowe kontrakty, zagnasz ich do helikoptera. Krótki lot kończy się nie najszcześliwiej – pojazd rozbija się w górach pogranicza. Trafiasz więc na terytorium opanowane przez oddziały wroga!

I w tym momencie rozpoczyna się właściwa zabawa. Oto bowiem prowadzisz swoich najemników poprzez leśne głusze czy też posypane śniegiem pustkowia. Pozornie nie dzieje się nic... jednak gdy któryś z twoich ludzi dostrzeże nieprzyjaciela, rozpoczyna się walka w systemie turowym. Każesz więc swoim paść na ziemię, wyciągnąć broń, przeładować ją i strzelać. Wróg zachowuje się dość podobnie, tak więc zapędzenie go w kozi róg nie należy do najprostszych zadań. Jednym słowem zostajesz zmuszony do intensywnego myślenia! To dobrze, bo coraz mniej produkuje się gier, w których zdolności logiczne gracza zostają wystawione na próbę. Poważną próbę – po skończonej bitwie nie raz trzeba korzystać z usług medyka, bez pomocy którego wykonanie rozkazów nie byłoby możliwe.

JAGGED ALLIANCE 2.5 stanowi niestety uboższą wersję swego znakomitego poprzednika. Programiści z niezrozumiałych powodów zrezygnowali z dodatkowych zadań do wykonania (tzw. questów), problemów wynikających z konieczności przedłużenia kontraktu, znacznie ograniczyli też liczbę osób, z którymi można pohandlować bądź zaprosić do akcji. Przybyło za to przeciwników. Niektóre obszary aż roją

Na samym początku zabawy ładujesz swoich ludzi do helikoptera i ruszasz na poszukiwanie przygód. Okazuje się, że ten lot kończy się dość szybko



Ośnieżone zboczą, czające się za każdym pnem niebezpieczeństwo... Prawdziwi mężczyźni nie wiedzą, co to strach



Twoi komandosi palą się, by znów ruszyć w teren. Aż im się rączki zacierają i świecą z radości oczka

kto to zrobił

JOWOOD

Firma ma swoją siedzibę w Austrii, a na koncie kilka interesujących tytułów. Teraz pracuje nad TRAFFIC GIANT, THE STING oraz RALLY TROPHY i ALIEN NATIONS. Choć firma powstała całkiem niedawno, bo w 1995 roku, zdążyła odnieść sukces i wyrobić sobie markę, zwłaszcza na rynku niemieckojęzycznym.

sektorze (a tych jest 20)! Na szczęście tryb „nowicjusz” nie stanowi większego wyzwania i da się go ukończyć w zaledwie kilkanaście godzin!

Szata graficzna została tylko delikatnie poprawiona. Dodano szczegóły: ogień wylatujący z luf, jakieś krzaczki, dodatkowe klatki animacji. Szkoda, bo całość robi nie najlepsze wrażenie. Lepiej wyglądające gry widziałeś już 3 lata temu! Oprawa dźwiękowa stoi na zdecydowanie wyższym poziomie. Twórcy programu musieli się mocno napracować, by tak wiernie oddać np. odgłosy wystrzałów.

Rodzimy wydawca gry zdecydował się ją lokalizować. Spolszczenie stoi na wysokim poziomie, literówek jest nie-

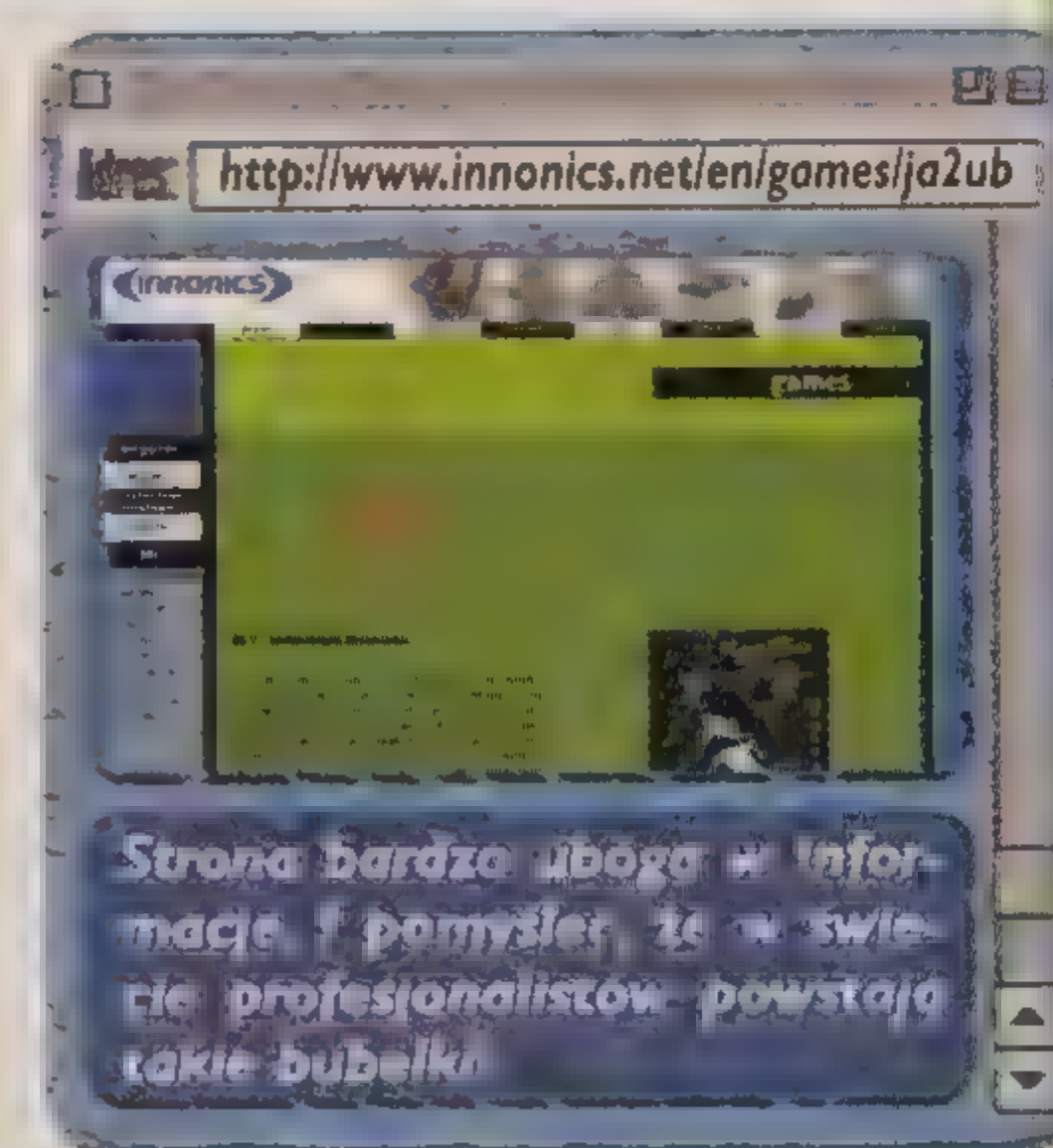
się od wrogich jednostek, strzelających szybciej niż prąd leci z Polski na Kaukaz. W efekcie gra zamienia się w szereg nieco chaotycznych potyczek, toczonych w dżungli, na zaśnieżonych wyżynach, w podziemiach czy na terenach miasteczka. Nie jest jednak aż tak źle, jak na to wygląda. Przeciwnikom uderzyło oleum do głowy, walczą więc bardziej rozważnie i przez to skutecznie. Noszą też ze sobą dużo lepszą broń niż w JA2 – na chłopców korzystających z celowników optycznych natykasz się już w drugim



Bohaterowie, którzy mogą wypełnić zlecenie im przez Enrico zadanie, to postaci, które możesz wyposażać w różne cechy. Zależy, co chcesz osiągnąć

wiele, zaś tekst okazuje się zrozumiały, tyle że kuleje dobór aktorów. Bardzo fajnie prezentują się za to dodatki zamieszczone na drugiej, dołączonej do zestawu płycie. Obok szeregu filmików reklamowych oraz wersji demonstracyjnych gier (w tym kolejnej ExtraGry – TRAFFIC GIANT GOLD) zamieszczono na niej zestaw dodatkowych map oraz 12 utworów muzycznych zapisanych w formacie CD-Audio. Możesz je odsłuchać na swojej domowej wieży!

Mimo wielu wad i niedopatrzeń JAGGED ALLIANCE 2.5 wciąż stanowi nie lada atrakcję dla wszystkich miłośników strategii. To naprawdę inteligentnie napisana, dopracowana gra, która niewielkie wady (grafika, aktorzy, redukcja zadań w stosunku do JA2) rekompensuje głębokimi pokładami frajdy. Szalona cena, dodatkowa płytka z wieloma atrakcjami i gazetka zawierająca m.in. szereg podpowiedzi do GIANTS: OBYWATEL KABUTO podnoszą jej wartość. Nic więc dziwnego, że pod kioskami tworzą się takie kolejki... Weź śpiwór i pobiegij zająć sobie miejsce!



Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business

Dobra, Choc Moze Nie Extra Gra Taktyczna

29.90 zł JoWood / CD Projekt 1 gracz

Min: Pentium 133, 32 MB RAM
Zal: Pentium 300, 64 MB RAM

Grafika Dźwięk Frajda

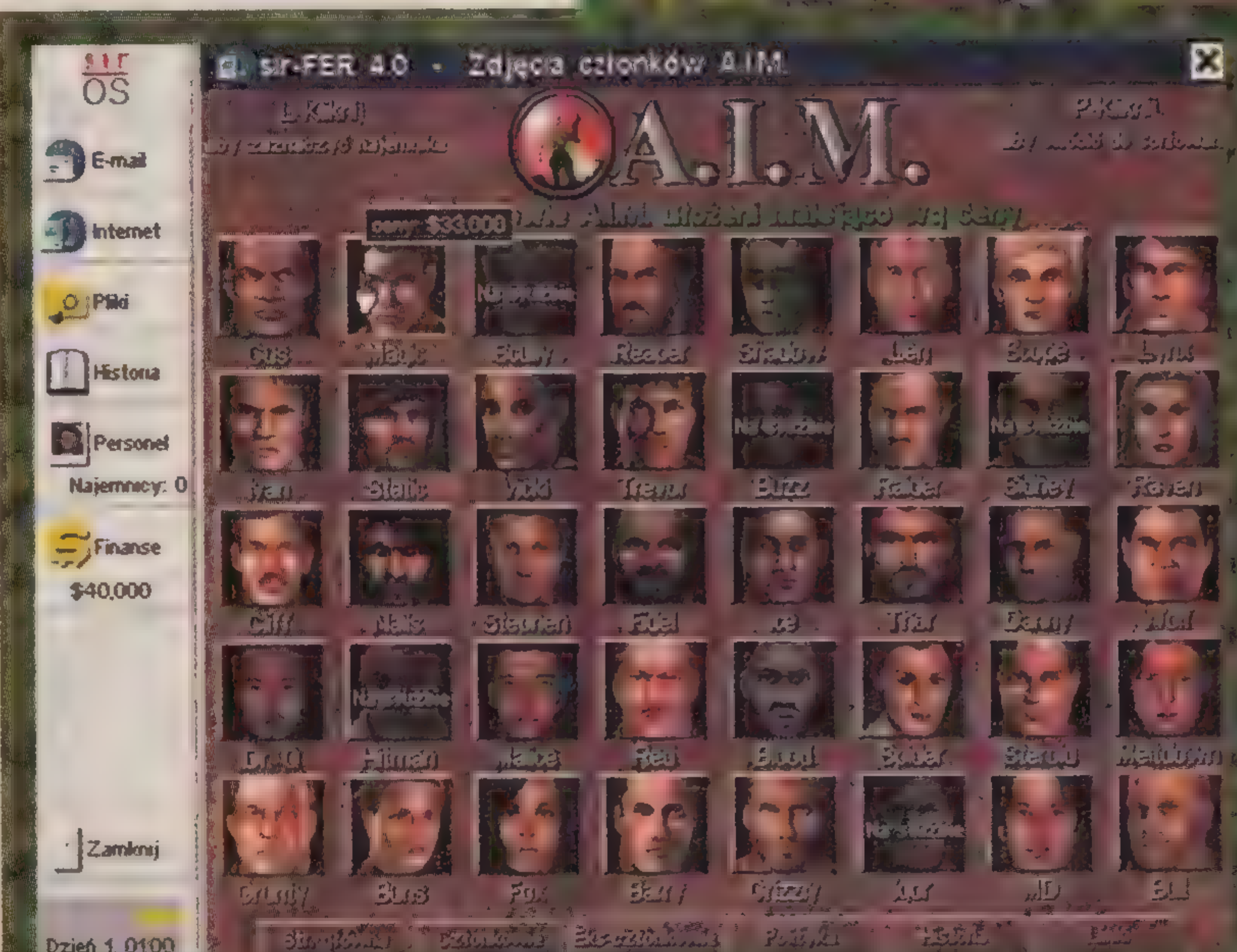
Niskie wymagania sprzętowe, wciągająca fabuła, edytor misji i inne dodatki, cena

Przestarzała szata graficzna, odtworczość, spływanie samej gry w stosunku do JA2

Produkt może się podobać wszystkim miłośnikom strategii. Dostarczy całkiem niezłej dawki zabawy

WERSJA POLSKA

Dobremu i ciekawemu tłumaczeniu towarzyszy zaledwie przeciętny dobór aktorów



Oto galeria bohaterów. Z tej grupy możesz rekrutować swoich bohaterów lub też skorzystać z postaci stworzonych we wcześniejszej wersji gry (jeśli ją masz)

Tekst: Michał „Joel” Zacharzewski

WAKACJE?

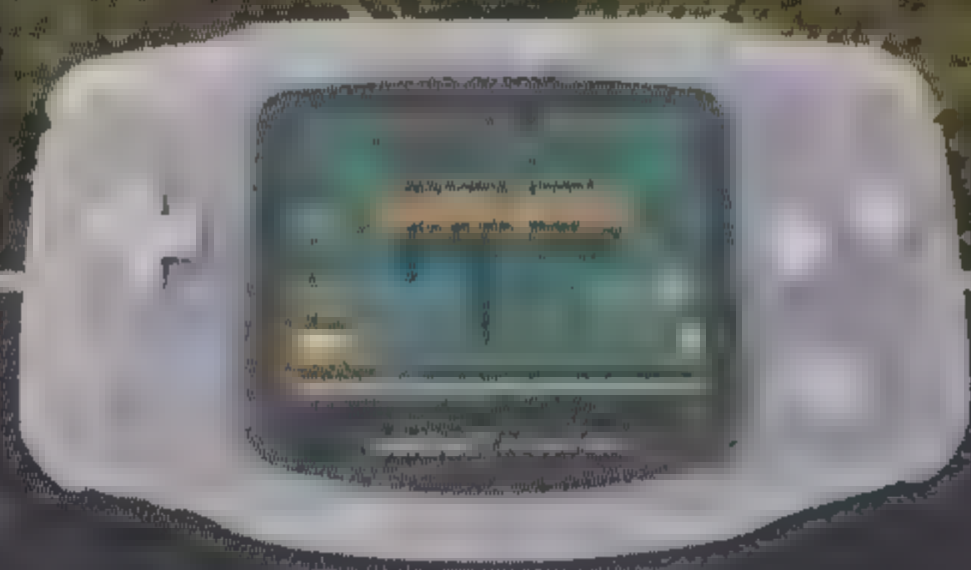
tylko z CLICKIEM!

**Koniec
z nudą
na plaży...**

**Płyta CD-ROM
Niespodzianki**



W lipcu i sierpniu CLICK! tylko raz w miesiącu!
NAPRAWDĘ GORĄCE NUMERY

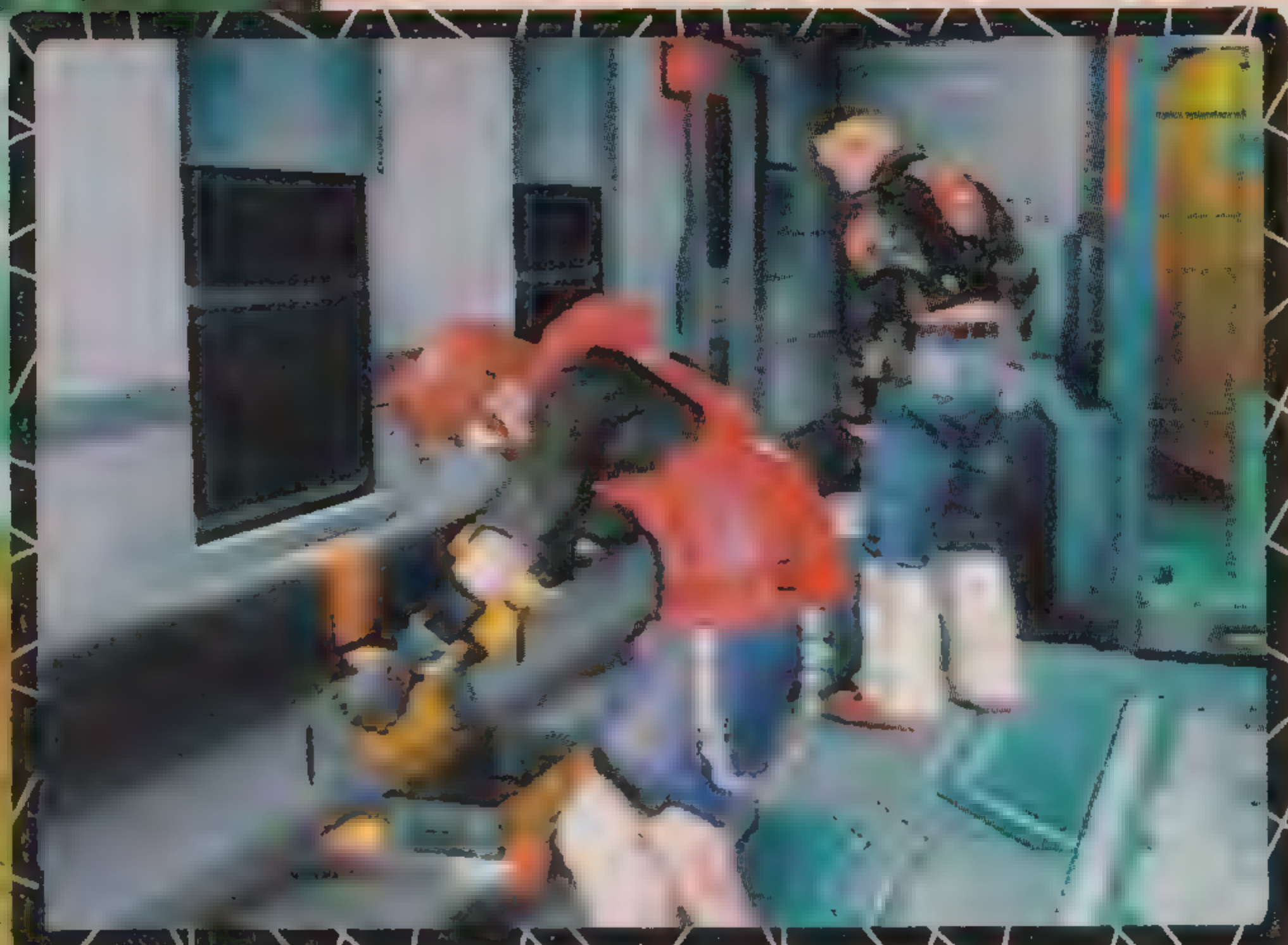
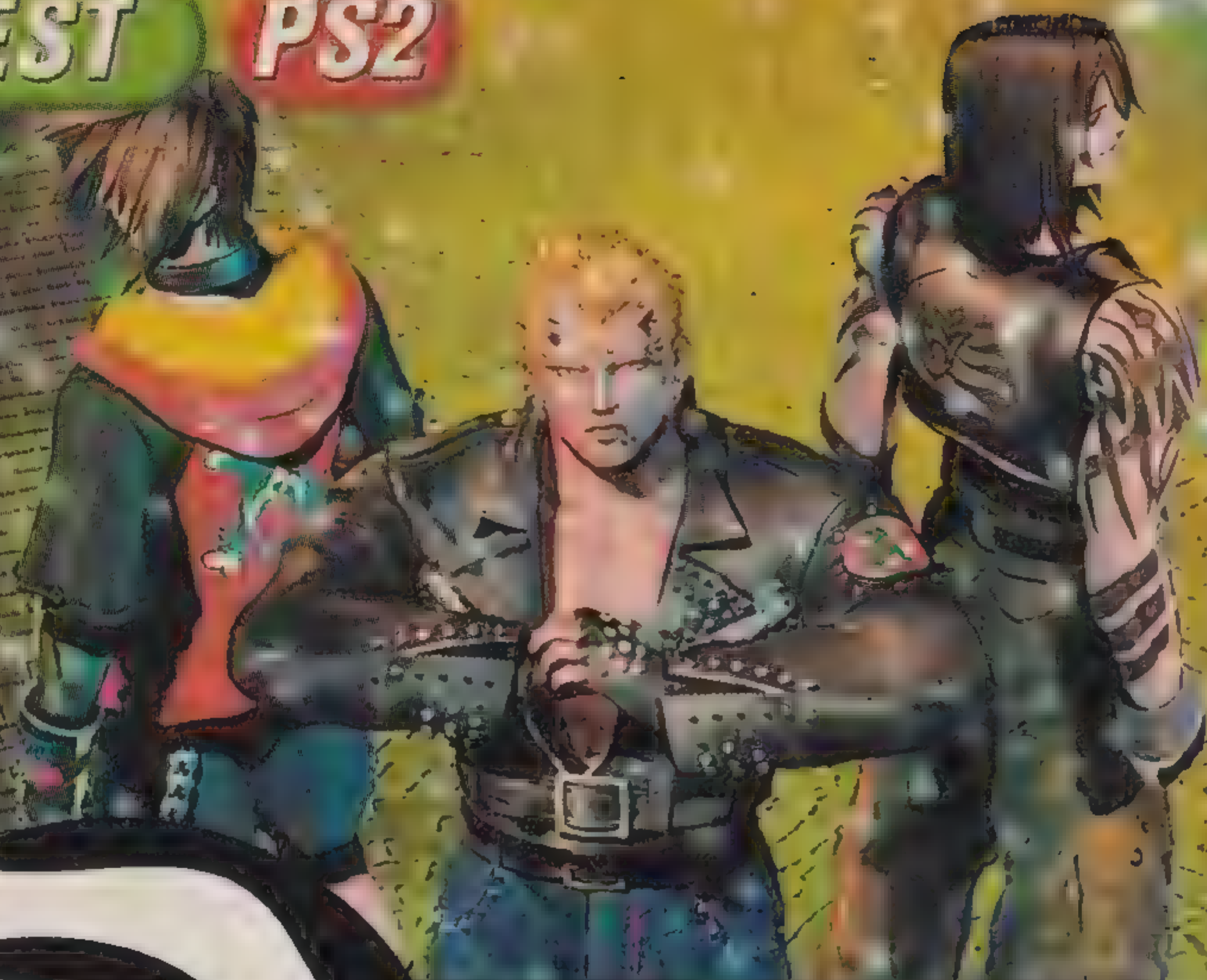


GAME BOY ADVANCE

Moc konsoli telewizyjnej w twoich rękach!
Console quality gaming anywhere.

Nintendo

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
53-031 Wrocław



Ciekawe, co znajduje się w tej skrzyneczce?
A ładnie to tak grzebać w nie swoich rzeczach?

Sion, a man haunted by a tragic past
Within him lies strength and kindness, but also great sorrows
All this will change when he meets a girl named Dominique
These are the residents of DOG STREET

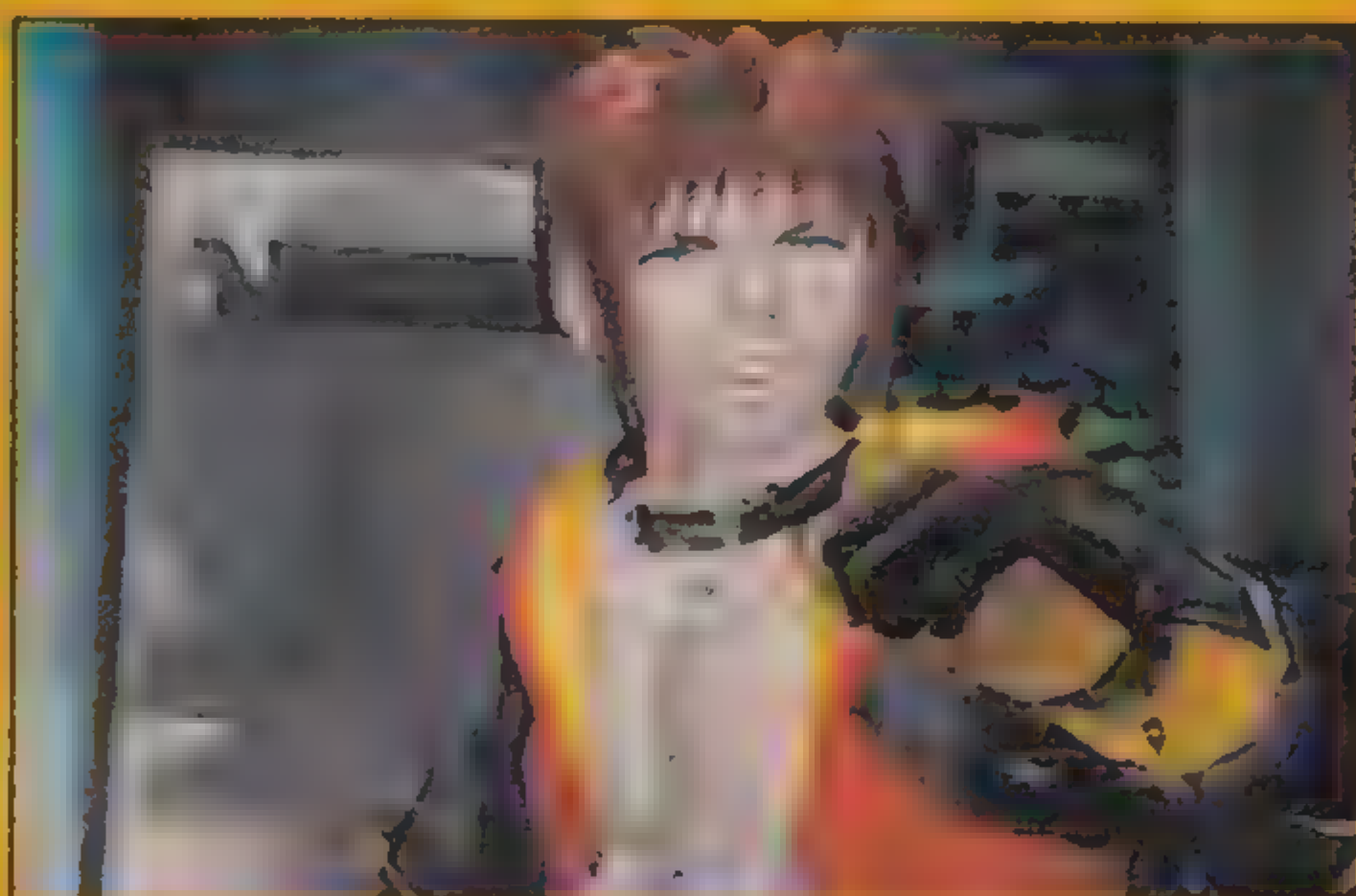
The Bouncer

Chciałeś kiedyś zagrać w filmie?
Teraz nadarza się niepowtarzalna
okazja, żeby zostać bohaterem
niejednej akcji!

Ale afera!



Już na samym początku zabawy kilku dziwnych gości w maskach porwuje Dominique



Dzielni bohaterowie nie zamierzają tak tego zostawić. Od tego są bohaterami...



Zaraz potem (jakbyby inaczej, przecież to bijatyka) następuje seria efektownych ciosów



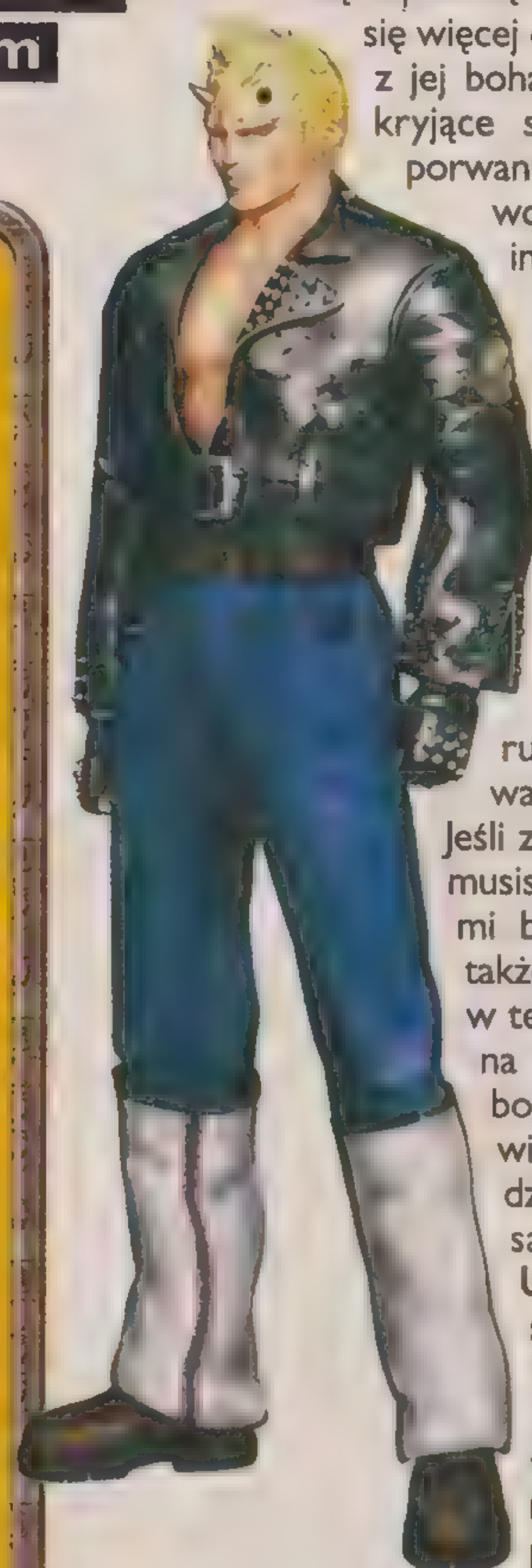
Przeciwnicy rozbiegli się na wszystkie strony, można więc się naradzić, co dalej...



Walka na dachu pociągu była bardzo emocjonująca. Ach, ten smak ryzyka...



W akcji biorą udział również kobiety. Kto powiedział, że nie mogą komuś przykopać...



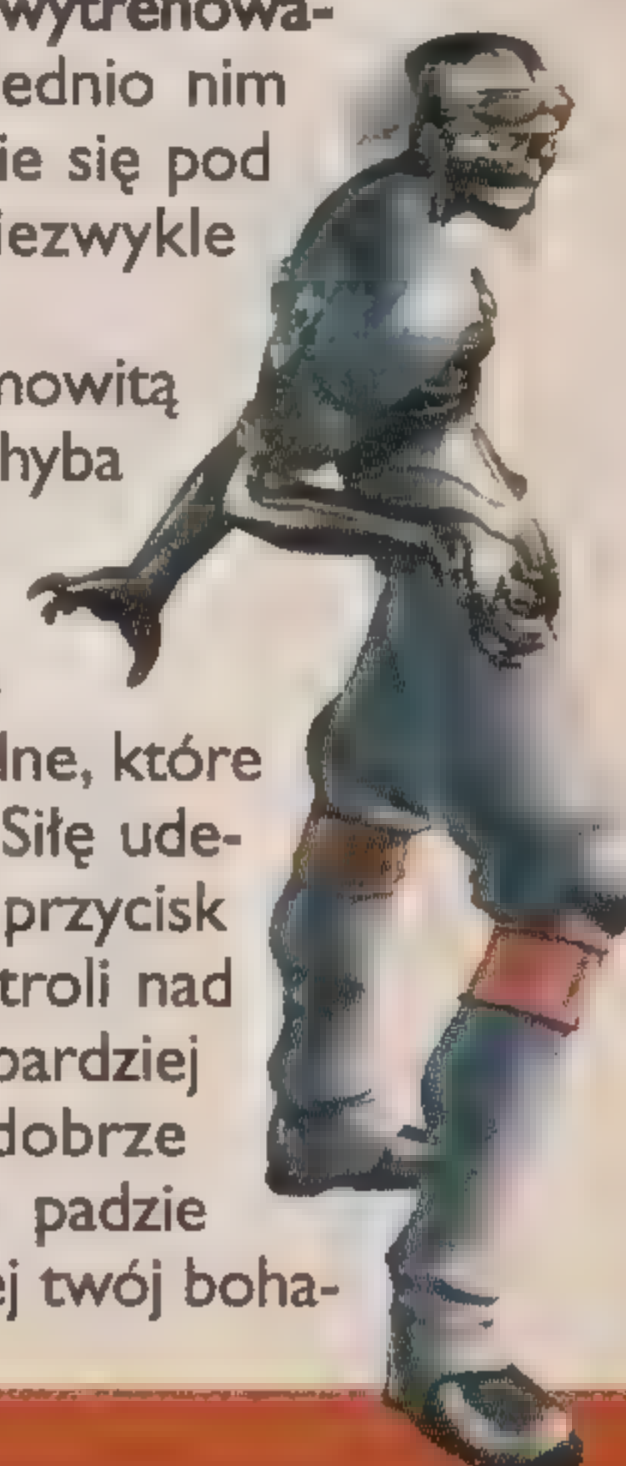
Bohaterami gry są trzech przyjaciele pracujący w barze „The Fate” jako ochroniarze. Pewnego dnia, kiedy niczego złego się nie spodziewali, zostali napadnięci przez bardzo dziwnych osobników. Agresorzy, mimo że zostali po części poskromieni, zdolali porwać ich młodą przyjaciółkę Dominique, za którą bohaterowie ruszyli bez wahania. Atutem THE BOUNCER jest niewątpliwie całkiem ciekawa fabuła. Mimo że samo porwanie dziewczynki może się wydawać banalne, historia rozwija się potem niczym kwiatki na wosnę i staje się naprawdę interesująca. Podczas gry dowiesz się więcej o tajemniczej przeszłości jednego z jej bohaterów, a także poznasz sekrety kryjące się za prawdziwym motywem porwania. Pokonując kolejnych wrogów, wczujesz się w akcję jak w żadnej innej grze.

Twój bohater zdobywa podczas gry punkty doświadczenia,

które potem można wykorzystać do powiększenia paska energii, siły lub współczynnika obrony. Rozwiązanie to spotyka się w bijatykach raczej rzadko i dlatego dziwi fakt, że punkty możesz przydzielić tylko temu zawodnikowi, którym sterujesz. Pozostali przecież także walczą i zwyciężają przeciwników. Jeśli zatem chcesz mieć silną drużynę, musisz operować na zmianę wszystkimi bohaterami. Niestety, trzeba się także liczyć z faktem, że rozdzielając w ten sposób punkty, możesz zostać na końcu gry, tuż przed ostatnim bossem, z trójką „średniaków” bez widocznego faworyta. W tym składzie zaś twoje możliwości działania są zdecydowanie ograniczone. Ulubieńcem graczy jest oczywiście Volt Krueger, który dzięki masywnej budowie ciała staje się najsilniejszym z całej trójki i najłatwiejszym do wytrenowania. Jeśli odpowiednio nim pokierujesz, stanie się pod koniec gry niezwykle

cennym i sprawnym zawodnikiem.

THE BOUNCER niesie ze sobą niesamowitą dawkę grywalności, której nie miała chyba dotychczas żadna bijatyka. System ciosów okazuje się niezbyt skomplikowany – dwa rodzaje kopnięć i uderzeń pięścią z łatwością łączą się w ciosy specjalne, które często wyglądają naprawdę efektownie. Siłę uderzenia regulujesz stopniem nacisku na przycisk kontrolera, co daje poczucie pełnej kontroli nad bohaterami – im mocniej naciskasz, tym bardziej zdecydowanie atakujesz! Równie dobrze sprawdza się tutaj analogowa gałka na padzie – im bardziej jest wychylona, tym szybciej twój boha-





Mama mówiła, żeby nie chodzić, gdzie nikt nie zaprasza. Ale jak ktoś jest ciekawski, to zostaje bohaterem bijatyki

kto to zrobił

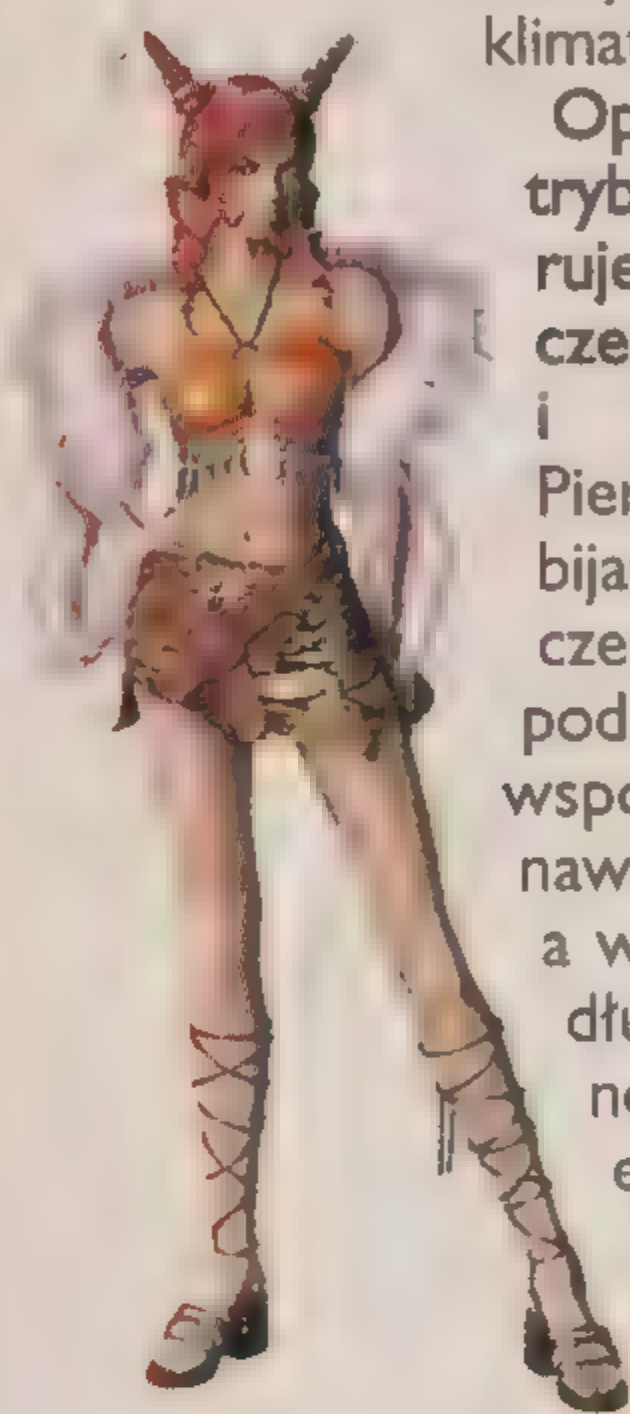
SQUARESOFT

Japońska firma SQUARE (SQUARE SOFT jest jej amerykańskim oddziałem) powstała w 1987 roku i zadebiutowała pierwszą częścią sławnej serii FINAL FANTASY. Do tej pory sprzedano ponad 30 milionów gier z tej najpopularniejszej konsolowej sagi RPG. SQUARE SOFT ma na swoim koncie także takie przeboje jak PARASITE EVE i CHRONO CROSS.



Bijatyka to serce tej gry. Dość szybko nauczysz się, jak składać ręce i wymachiwać nogą, by przeciwnik nie miał szans

ter się porusza. Miłym akcentem stają się też drgania pada nawet podczas wstawek filmowych, gdy trzęsie się ziemia lub bohaterowie padają na podłogę. Elementy te budują niesamowity klimat zabawy.

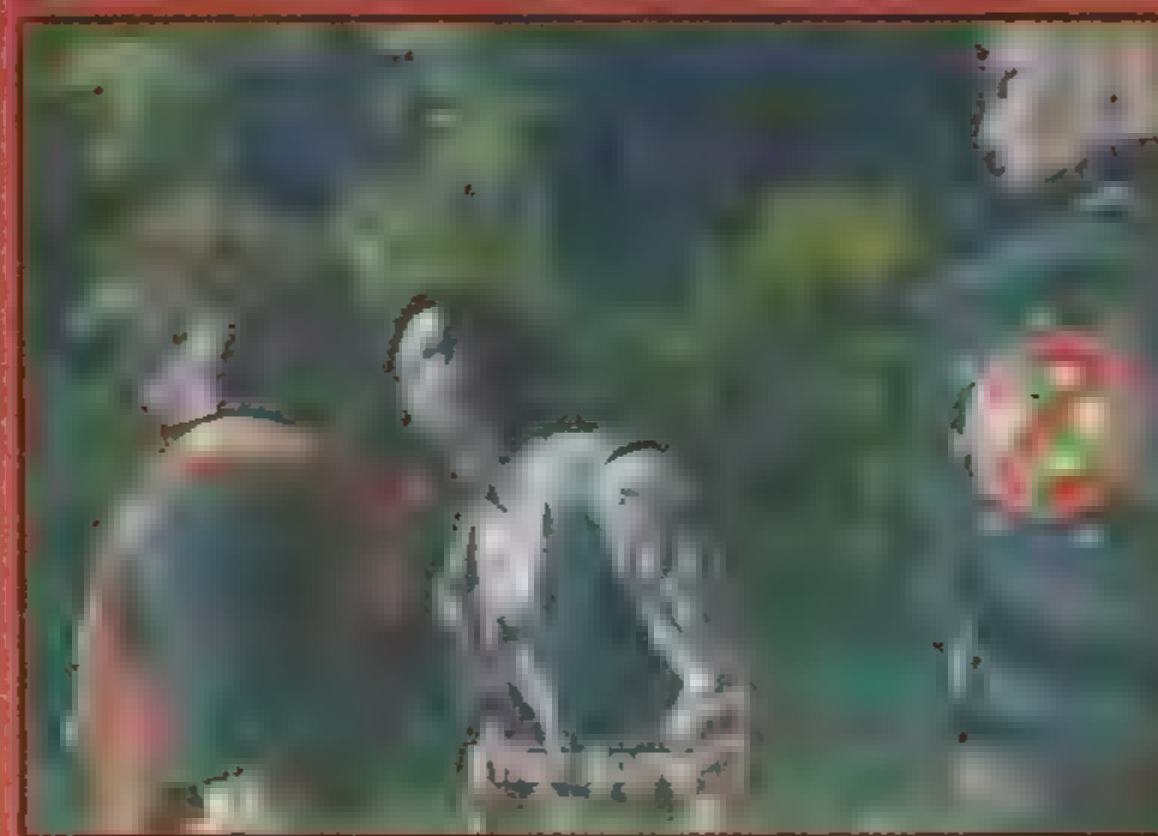


Oprócz standardowego trybu fabularnego gra oferuje możliwość uczestniczenia w VS MODE i SURVIVAL MODE. Pierwszy to standardowa bijatyka w wybranym otoczeniu, które odwiedziłeś podczas samotnej gry. Tutaj współzawodniczyć może nawet czterech graczy, a wygrywa ten, który najdłużej utrzyma się na nogach. Jest to o tyle emocjonujące, że w zabawie może uczestniczyć czterech graczy, połączonych przez przystawkę MULITAP,

pozwalającą na podłączenie do konsoli czterech padów – zabawa jest wówczas naprawdę przednia. W trybie SURVIVAL powinieneś pokonać największą liczbę przeciwników, mając tylko jeden pasek energii – jest to o tyle skomplikowane, że przeciwnicy potrafią być naprawdę wredni i często „występują” w większych skupiskach.

Grafika w THE BOUNCER naprawdę zasługuje na pochwały. Już po sekwencji wprowadzającej i początkowej walce w barze nie możesz wyjść z podziwu, jak pięknie to wszystko wygląda. Płynna animacja i szczegółowa do granic możliwości grafika w wysokiej rozdzielczości

Tajemnicze zniknięcie

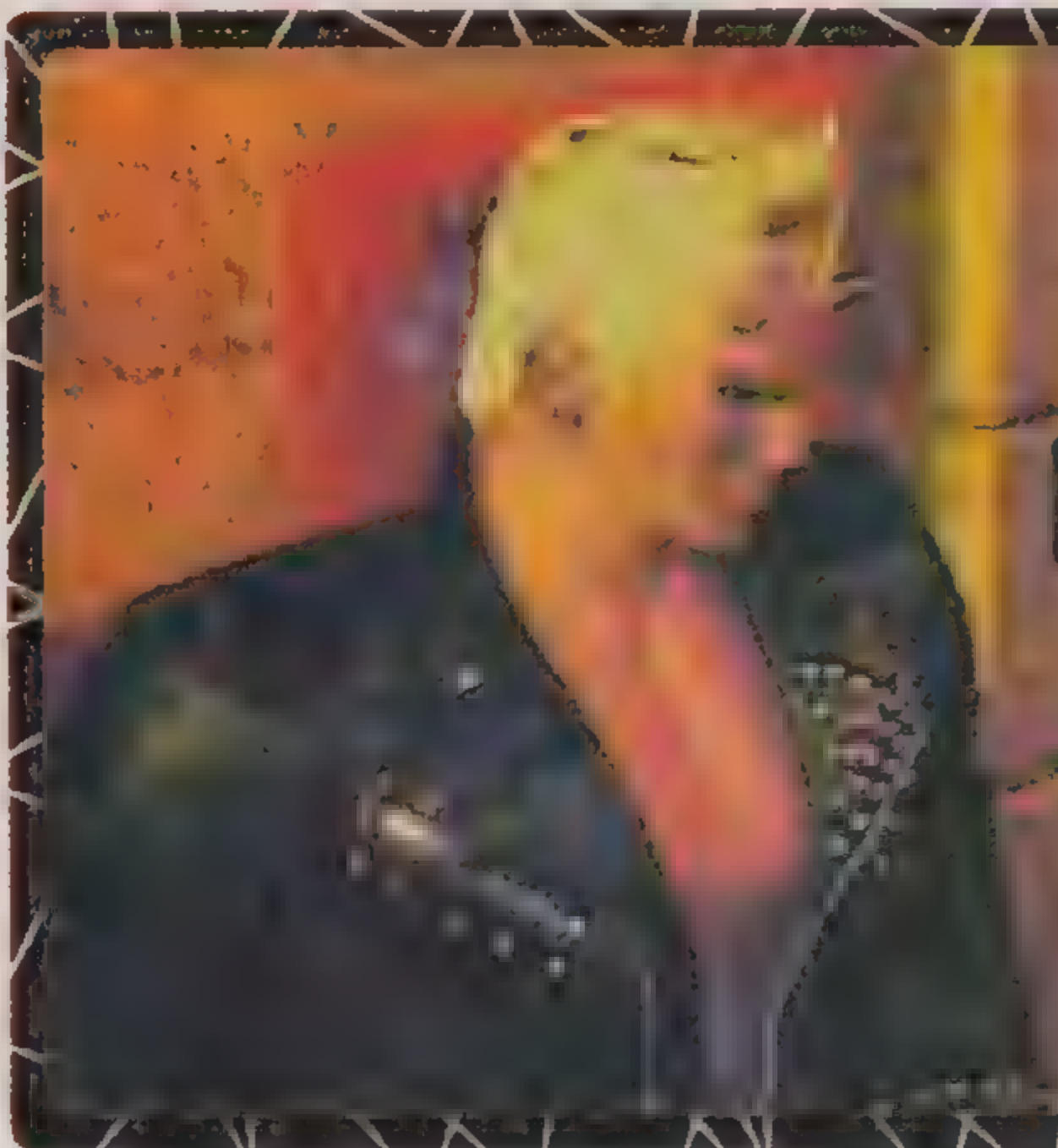


Mimo dobrej jakości animacji, która nie przeszkadza, gdy pojawia się w barze i innych miejscach, gdzie nie trzeba się przemieszczać, gra jest dość powolna i mało atrakcyjna.

sprawiają, że nie możesz oderwać się od gry. Strona wizualna THE BOUNCER jest z całą pewnością najlepszą spośród tych, które można zobaczyć w dostępnych na rynku bijatykach. To z kolei zdaje się potwierdzać fakt, że PS2 jest jedną z najlepszych konsol.

Co prawda gra zapiera dech

w piersiach, ale nie znaczy to jeszcze, że jest pozbawiona znaczących wad. Jedną z nich okazuje się zbyt dużo filmów przejściowych między walkami. Jakościowo są one oczywiście wspaniałe, ale więcej czasu spędzasz na oglądaniu sekwencji animowanych i zapisywaniu stanu gry niż na samej zabawie. Przydałaby się przynajmniej opcja AUTOSAVE. Dodatkowo gra kończy się zbyt szybko, a dotarcie do napisu THE END nie nastrocza nazbyt wielu kłopotów – wystarczy na-



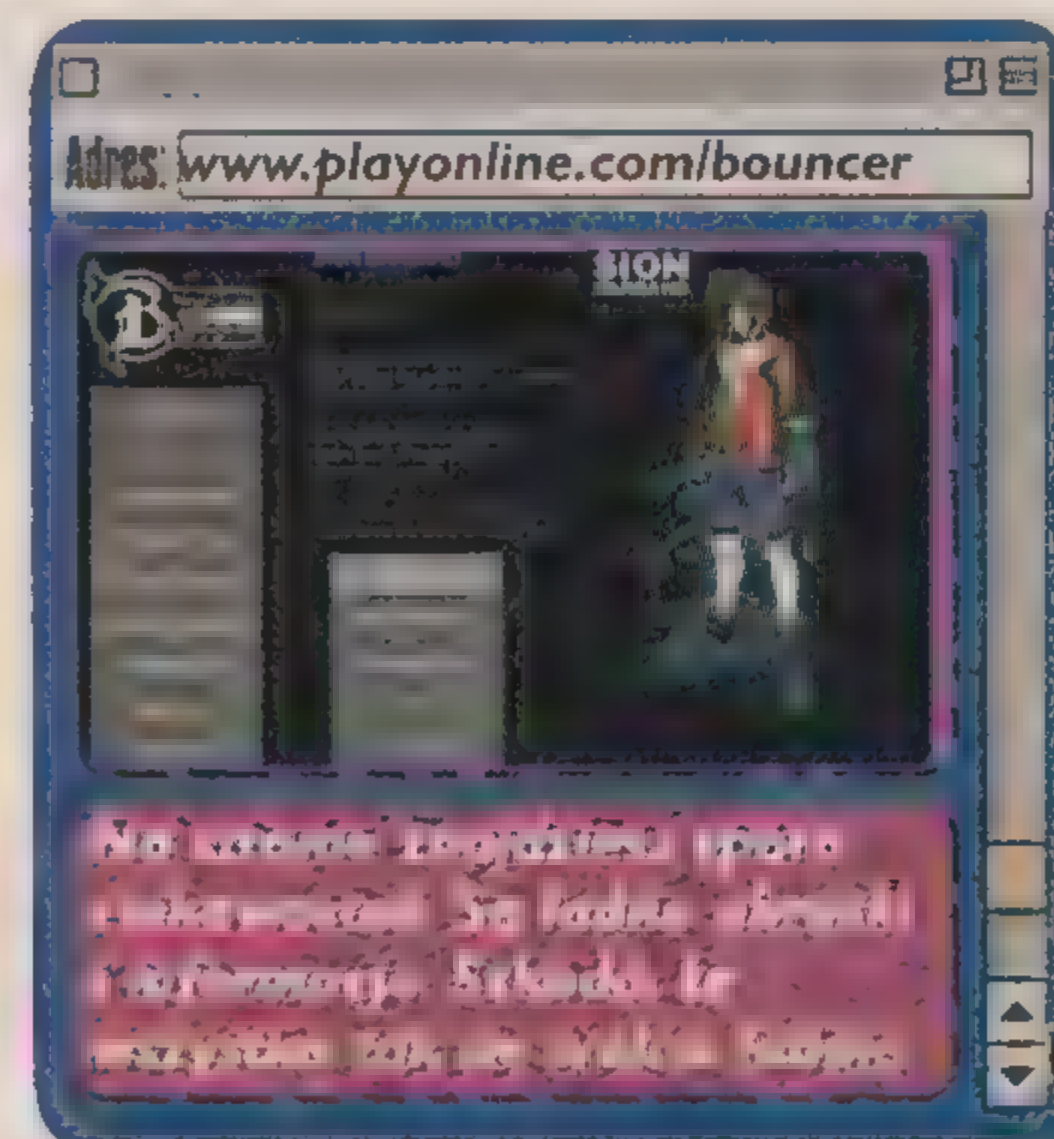
Volt Krueger to mężczyzna, który niczego się nie boi i od razu rusza do walki



Piękne kobiety w grach na konsolę to żadna nowość. Inaczej bohater pewno nie kiwnąłby palcem, by je ratować

uczyć się skutecznie uderzać i unikać osaczenia przez wrogów. Kompletną pomyłkę stanowi także fakt, że w grę nie mogą się bawić przynajmniej dwie osoby. Tryb fabularny, mimo że uczestniczą w nim wszyscy trzej bohaterowie, pozwala ci sterować tylko jednym z nich. Przed każdym starciem możesz wybrać innego zawodnika, ale nie zmienia to faktu, że grając w STORY MODE, siedzisz przed konsolą sam. Szwankują również kamery. Czasami niezbyt precyzyjnie ustawione, potrafią doprowadzić gracza do lekkiego rozstroju nerwowego. Gdy zaczyna się akcja, a ty widzisz bohatera pod takim kątem, że nie wiesz, w którą stronę biec – opadają ci ręce.

THE BOUNCER to bardzo dobra pozycja na rynku. Można powiedzieć, że jest to całkiem ambitna bijatyka z duszą. Przejmująca, jak się z czasem okazuje, fabuła i radość płynąca z pokonywania przeciwników oraz przechodzenia na kolejne etapy gry przykuwają cię do konsoli. THE BOUNCER można z czystym sumieniem polecić każdemu graczowi, który uwielbia akcję na ekranie z odrobiną ciekawej historii w tle. Jest to kolejna dobra pozycja na PS2, a więc zarazem kolejny obowiązkowy zakup dla fanów tego gatunku.



The Bouncer

Bijatyka z Duszą

249 zł | SquareSoft / Sony Polska | 1-4 graczy

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock, Multi Tap

Grafika 5 Dźwięk 5 Frajda 6

Bardzo grywalna bijatyka o wspaniałej grafice, interesująca fabuła, proste sterowanie postacią

STORY MODE trzeba przechodzić samemu, za długie wstawki animowane

Jedną z najlepszych gier, jakie pojawiły się na konsolę PS2. Dla wielbicieli „chodzonych bijatek” pozycja obowiązkowa

5

ALONE IN THE DARK

THE NEW NIGHTMARE

Dla wszystkich miłośników przygodówek seria **ALONE IN THE DARK** to prawdziwa klasyka. Jednak już nie raz okazywało się, że odgrzane danie nie smakuje dobrze...

Tym razem jest jednak zupełnie inaczej. **THE NEW NIGHTMARE** udowodnił, że staruszek trzyma się dobrze i właśnie pokazał młodzieży, gdzie jest jej miejsce. Seria **ALONE IN THE DARK** (jej pierwsza część powstała prawie 10 lat temu i jako pierwsza przygodówka przedstawiła trójwymiarowych bohaterów) stała się bowiem prekursorem popularnego gatunku gier konsolowych, zwanych „survival horror” (czyli przeżyj i daj umrzeć innym). Jego najsłynniejszym przedstawicielem jest obecnie **RESIDENT EVIL**, w którym dzielni bohaterowie staczają bitwy z paskudnymi zombie. Gra ta zdobyła ogromną popularność i wydawało się, że pozostanie najważniejszą pozycją dla osób, które lubią się bać. Okazuje się jednak, że dla bohaterów **RESIDENT EVIL** największe zagrożenie stanowią nie zielone umarlaki, ale pocziwy detektyw, Edward Carnby. To on właśnie był bohaterem wszystkich trzech części serii **ALONE IN THE DARK** i teraz powraca w kolejnej odsłonie.

Trzeba przyznać, że dobrze się do tego przygotował. Już nie przypomina fircyka w grzecznych ubrankach. Tym razem ma długie włosy, modny płaszcz i prezentuje się naprawdę bardzo przystojnie. Nic więc dziwnego, że towarzy-

szy mu kobieta, młoda antropolożka Aline Cerdac. Jednak przygoda, w której się znalazł, jest równie straszna, jak jego poprzednie eskapady. Edward dowiadyuje się, że ktoś uśmiercił jego przyjaciela, Charlesa Fiske. Prywatni detektywi (a zwłaszcza ci z gier i filmów) zwykle nie narzekają na nadmiar przyjaciół, więc nic dziwnego, że Carnby trochę się zdenerwował stratą druha. Okazało się jednak, że dzięki temu dostał pracę. Ma odszukać tajemnicze artefakty, których wcześniej poszukiwał na pewnej ponurej wyspie Fiske (a przy okazji wyjaśnić zagadkę jego śmierci). Do towarzystwa otrzymał Aline, wyjątkowo zainteresowaną badaniami nad pewnym dawnym plemieniem indiańskim (i nie tylko tym, ale to tajemnica...). Po drodze okazuje się, że historia śmierci Charlesa ma jeszcze jedno dno, a może nawet kilka... Pierwszy wstrząs przeżyjesz już na samym początku zabawy, kiedy to bohaterowie zostają rozdzieleni. W końcu tytuł gry (czyli Sam w Ciemnościach) wyklucza duety w stylu Muldera i Scully. Dobrze chociaż, że bohaterowie mogą porozumiewać się za pomocą krótkofalówek i pomagać sobie w rozwiązywaniu problemów. Potem akcja rozwija się zgodnie z klasycznymi zasadami horroru. Pojawia się ponure domostwo, po-

kto to zrobi?

DARKWORKS

Francuska firma dostąpiła zaszczytu przygotowania najnowszej części **ALONE IN THE DARK**. Specjalizuje się w horrorach na wszystkie platformy, a obecnie pracuje nad **1906: AN ANTARCTIC ODYSSEY** na PS2 i X-BOX. Będzie to mroźna krew w żyłach przygodówka oparta na twórczości Juliusa Verne.

Najważniejszym wyposażeniem Edwarda w nowym **ALONE IN THE DARK** jest latarka i broń



Eksplozja wysyła niepraszonych gości z powrotem do domu. Dobrze, że twojemu bohaterowi udało się wyjść z zamieszania bez szwanku

INFO

Dziadek trzyma się dobrze, czyli seria ALONE IN THE DARK



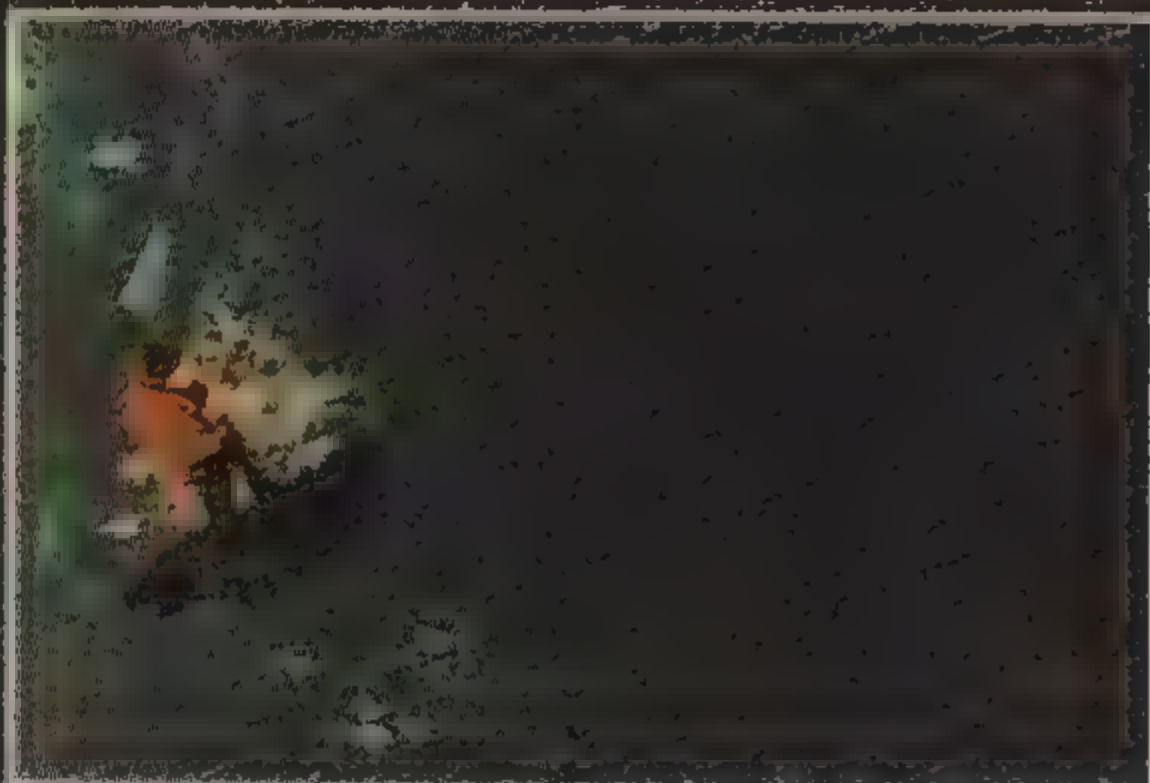
W pierwszej części gry musiałeś przeczesać ponure domostwo



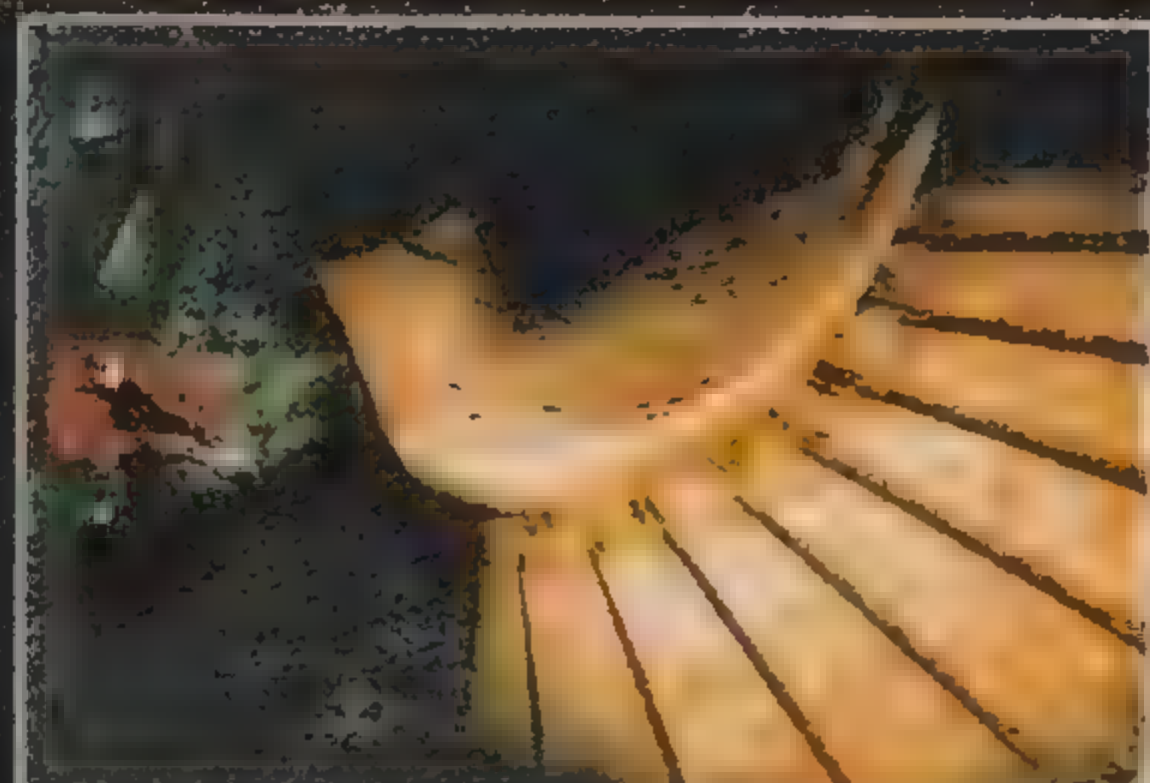
Ostatnia część zaprowadziła cię na Bardzo Martwy Zachód

Na serię **ALONE IN THE DARK** składają się trzy niesamowite przygodówki. W każdej z nich głównym bohaterem był detektyw Edward Carnby, chociaż w czasie zabawy mogłeś wcielić się także w inne postacie. Pierwsza część przygód w ciemnościach ukazała się już w 1992 roku: w grze należało oczyścić pewien niemały domek z niemalże nieskończonej ilości pa-

skudnych stworzeń. W następnej części Edward musiał uwolnić córkę przyjaciela, małą Grace Saunders, z... ponurego domostwa w Kalifornii. Klimat zabawy zmienił się nieco w trzeciej części, której akcja rozgrywała się w miasteczku na Dzikim Zachodzie, a w rolę potworów wcielił się martwi kowboje.



Gdzie ten przeklęty kontakt? Może przy schodach? Ciemno, że oko wykal....



.....a to fart!! Masz przy sobie latarkę! To jest dopiero maszyna!

Przygoda z lampą, czyli Edward w akcji



Potwór i jego macki wiodą żywot na wygodnym łóżku



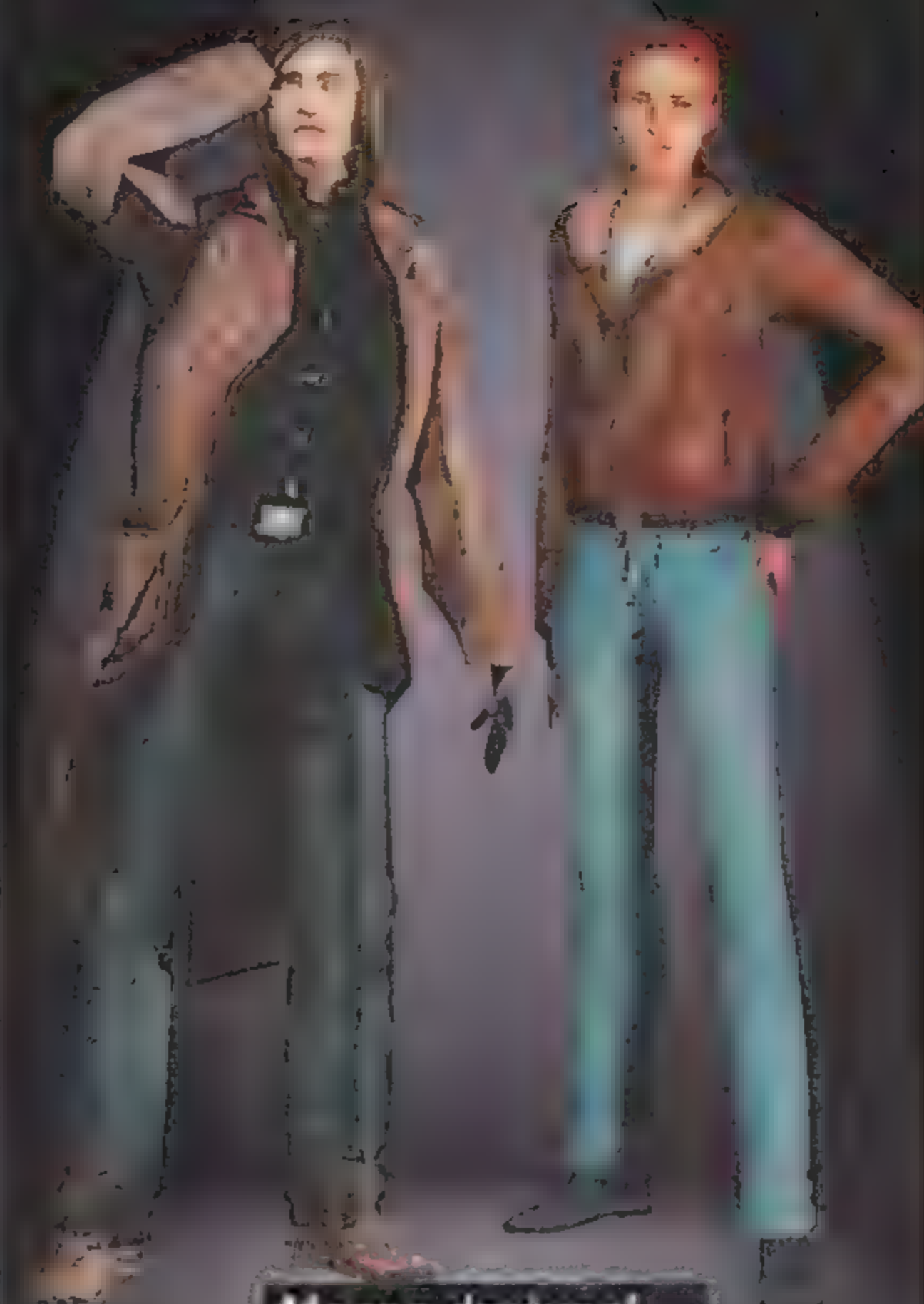
Chyba im zimno? Nie możesz tego tak zostawić! Strzel w lampę



Ups, chyba coś się spaliło... Mówiła mama, nie igraj z ogniem



Na szczęście w pokoju znajdziesz sporo przydatnych rzeczy



Mocna drużyna!
Edward Carnby
oraz Aline Cedrac

TIPSY

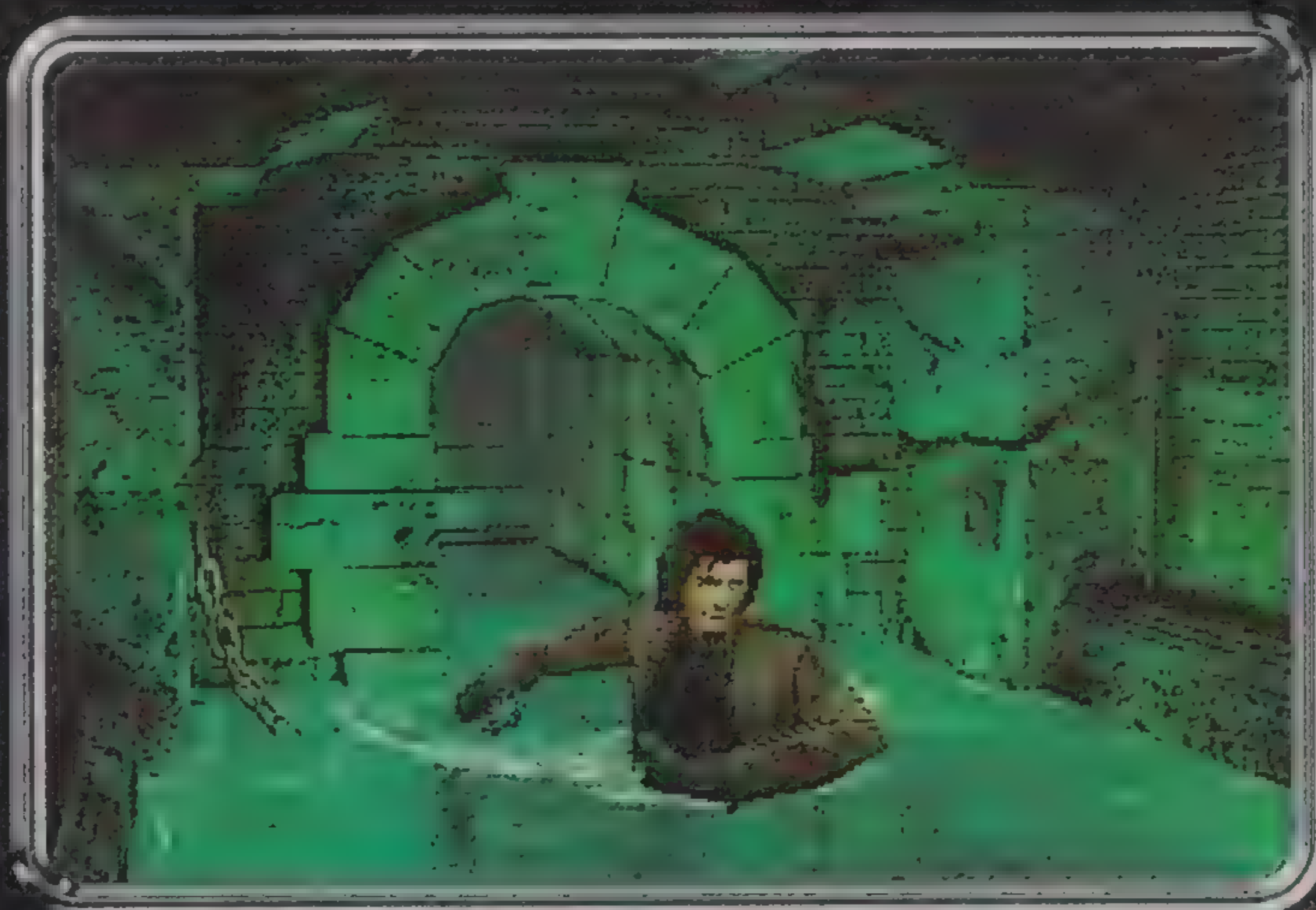
Pierwsza pomoc dla samotnych

Edward Carnby

- Drzwi do pomieszczenia, w którym znajduje się Aline, są za szafą na pierwszym piętrze
- Kod otwierający obraz znajduje się na statule. Wystarczy podsunąć ją do lustra. Kod to HM
- W bibliotece konieczne jest podanie kodu, który możesz wyliczyć z dwóch cyfr znajdujących się na odwrocie połówek zdjęć - wystarczy je dodać do siebie

Aline Cedrac

- W muzeum zgaś światło. Dzięki temu będziesz mógł zauważyć broń schowaną w statule (otwórz ją kluczem od pani Morton)
- Za żadne skarby nie gódź się na oddanie De Certo lustra, które tak bardzo pragnie dostać



Już na pierwszy rzut oka widać, że grafika w tym ALONE IN THE DARK stara się dogonić najmodniejsze, trójwymiarowe trendy

Dywan ożywa, czyli Aline i jej latarka



Już w pierwszym pomieszczeniu Aline udaje się ożywić dywan...



...i zmienić w asilzglą paskudę. Teraz trzeba pozbyć się kłopotu

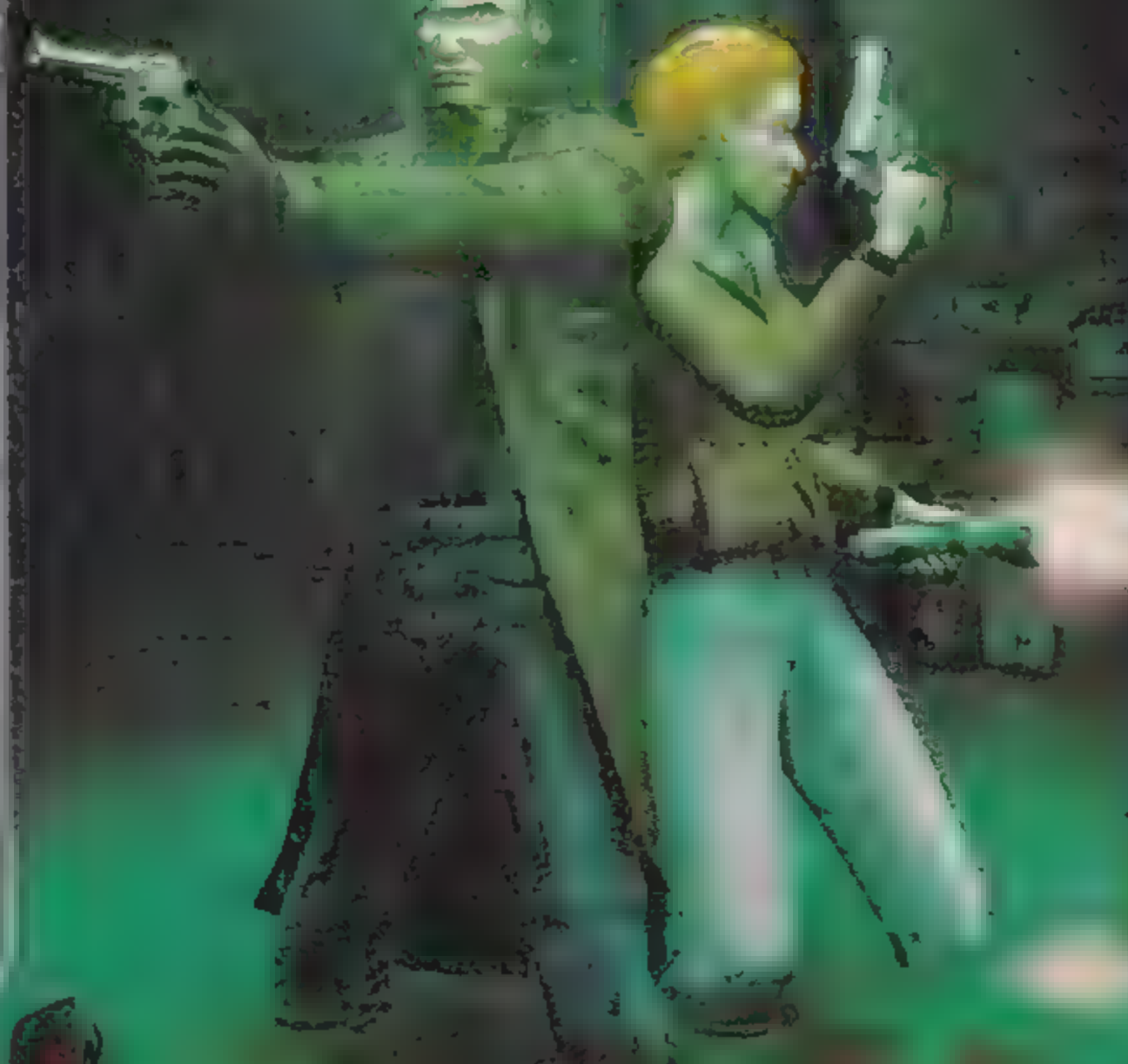


Na szczęście stworzenie można zaświecić na śmierć latarką



Po tej błyskotliwej akcji możesz zająć się zwiedzaniem domu

Takich scen nie będzie wiele. Bohaterowie działają bowiem w poje-
dynkę

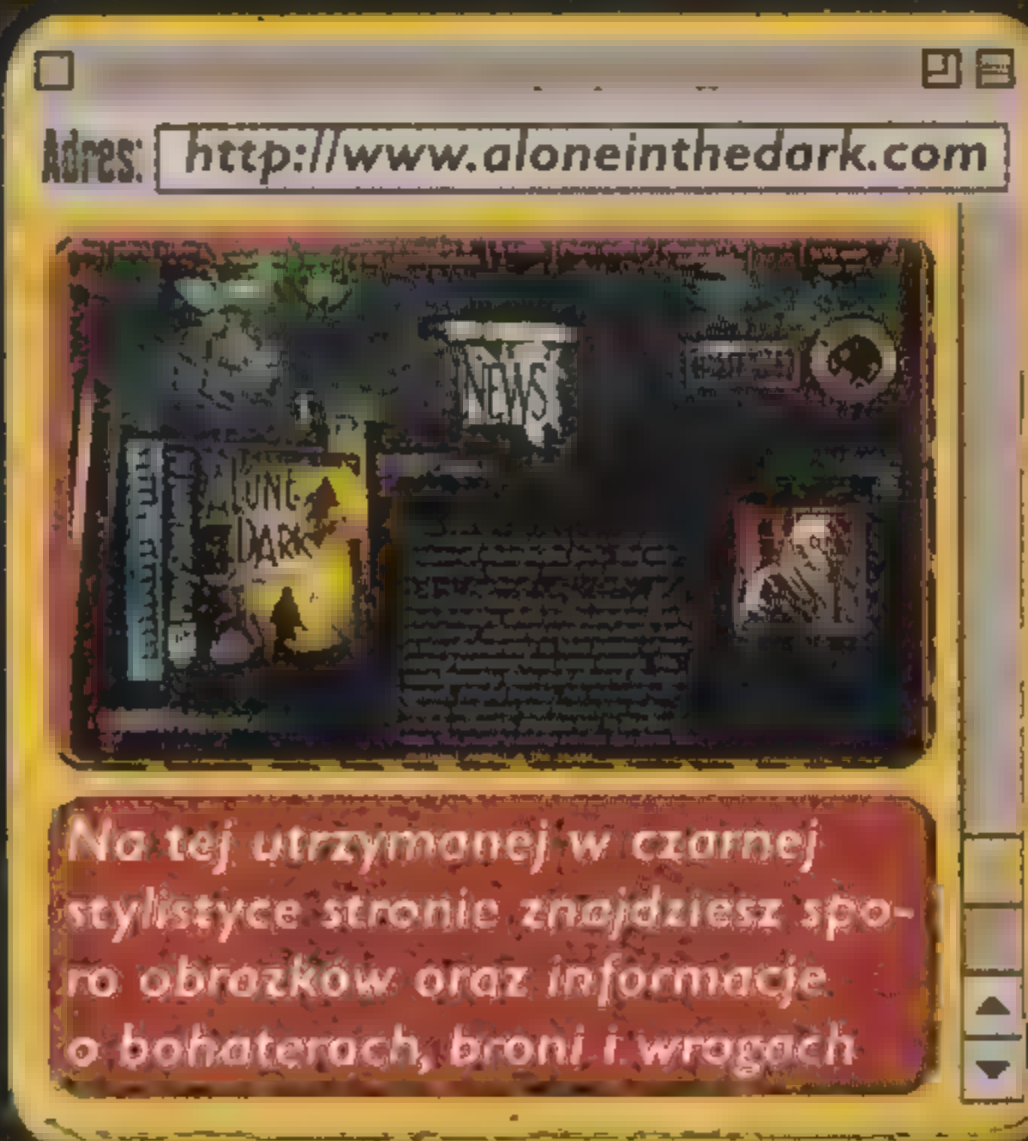


twory wylażą z wszystkich kątów, a od czasu do czasu można spotkać tzw. bossów, którzy tylko czekają na to, żeby postać bohaterów na początek zabawy.

Taka fabuła może przypominać RESIDENT EVIL. Różni się ona jednak jednym, bardzo ważnym elementem, który w pozytywny sposób wpływa na całą rozgrywkę. W ALONE IN THE DARK nie brakuje ambitnych i niezwykle wymagających łamigłówek. Znajdą się one zwłaszcza w scenariuszu, w którym wcielisz się w Aline. W końcu słaba płęć nie przepada za bronią. Nic więc dziwnego, że dziewczyna musi nieźle wysilać swoje szare komórki. A ty razem z nią. Jeżeli jednak nie lubisz łamigłówek, zawsze możesz spróbować scenariusza dla Edwarda Carnbiego, który od umysłowych wygibasów woli twarde argumenty. Pamiętaj jednak, że obie historie mają bardzo wiele wspólnych elementów. W końcu bohaterowie znaleźli się w tym samym koszmarze...

A strasznie robi się na każdym kroku. Nie od dziś wiadomo, że najbardziej przerażająco jest w ciemnościach. Nigdy przecież nie wiadomo, co się w nich ukrywa. Taką zasadę można zastosować, ale nie w grach. Bo jak rozwiązywać zagadki i szukać małych przedmiotów, jeżeli dookoła panują egipskie ciemności? W nowym, ponurym i bardzo ciemnym ALONE IN THE DARK ten problem rozwiązano znakomicie. Najwierniejszym przyjacielem bohaterów stała się bowiem... zwykła latarka, która ma wiele przydatnych zastosowań. Jeżeli jej światło padnie na jakiś istotny przedmiot, to zaczyna on błyszczeć. Latarka może też służyć jako rodzaj broni, bo niektóre potwory nie przepadają za jej światłem. To także dzięki niej grafika w grze robi nieźle wrażenie, bo oświetlane słabym światłem przedmioty wyglądają niesamowicie.

Dzięki tym wszystkim zabiegom gra na pewno spodoba się miłośnikom mocnych doznań i rozwiązywania zagadek. Lepiej jednak nie zasiadać do niej w nocy. W końcu nie wiadomo, co czai się pod TWOIM łóżkiem...



Adres: <http://www.aloneinthedark.com>

Na tej utrzymanej w czarnej stylistyce stronie znajdziesz sporo obrazków oraz informacje o bohaterach, broni i wrogach

Alone In The Dark: The New Nightmare

Action Adventure Dla Zaawansowanych

ok.200 zł Darkworks/Infogrames 1 gracz

● Wykorzystuje: Dual Shock, karta pamięci

Grafika Dźwięk Frajda

Ciekawa fabuła, świetna gra światła i cienia, ambitne i wymagające zagadki

Nieźbyt dobrze dobrane głosy postaci, gra nie oferuje żadnych ukrytych zadań

ALONE IN THE DARK powraca!

Bardzo dobrze, bo najwyższy już czas, żeby zagłębić się w naprawdę strasznych ciemnościach

5

Tekst: Aleksandra „Krupik” Cwalinga

Życie bossa mafii nie jest łatwe. Nie wierzysz? Nowi gangsterzy dają ci szansę na sprawdzenie twoich umiejętności!

Gangsters 2

VENDETTA

Rok 1920. Nastają czasy prohibicji – okres rozkwitu lokalnych gangów, kasyn i oczywiście handlu nielegalnym alkoholem. Wcielasz się w postać Joey Bane, żołnierza powracającego z piekła, jakim była II wojna światowa. Po dotarciu w rodzinne okolice, do miasteczka New Temperance, dowiadujesz się, że twój ojciec został zamordowany przez szefa lokalnej mafii. Wiedziony chęcią zemsty, zakładasz własny, na wpół legalny, interes – rozpoczyna się krwawa Vendetta!

GANGSTERS 2 to swoista mieszanka gry strategicznej i RTS. Z jednej strony musisz rozmieszczać swoich ludzi, zakładać obozowiska, przekupywać gliniarzy

itp., a z drugiej biegasz ochoczo po ulicach z czterema ochroniarzami i pozbywasz się gangsterów wrogich gangów, ewentualnie małych patroli policji. Jedyne, co zostawiasz za sobą, to obrysowane kredą ciała poległych.

Akcja gry prezentuje się w rzucie izometrycznym, powszechnie znanym już graczom chociażby z DIABLO czy serii ULTIMA. Niestety, w żaden sposób nie można obracać pola rozgrywki – jesteś skazany na wybór dokonany przez autorów gry. Na szczęście, kiedy ty i twoi lu-

dzie schowacie się za budynkiem, staje się on przezroczysty.

GANGSTERS 2 w trybie kampanii zostali podzieleni na małe epizody, które krok po kroku wprowadzają cię w tajniki walki gangów i administracji mafią. Przy każdym wydarzeniu możesz zapytać o radę swojego wujka, który z chęcią pomoże ci pokonać wszelkie trudności. Ukończenie każdego z epizodów przybliży cię do światła reflektorów sławy i ostatecznej zemsty.

Początkowo będziesz miał za zadanie tylko poszerzać terytorium swojego gangu i oczywiście dbać o jego bezpieczeństwo. Jednak szybko nauczysz się dokonywać ataków, napadów i rabunków. Potem przyjdzie pora na nielegalne interesy. Wujek na bieżąco będzie cię informował o nadarzających się okazjach i zagrożeniach. Po zbudowaniu kilku nielegalnych bimbrowni i systemu dystrybucji okaże się, że policja nie próżnuje. Jej liczne obławy można jednak ograniczyć przy pomocy karabinów maszynowych albo, bardziej humanitarnie, paru łapówek. Burmistrza też

Bohater lubi ubierać się gustownie. Zgodnie z modą lat 20.

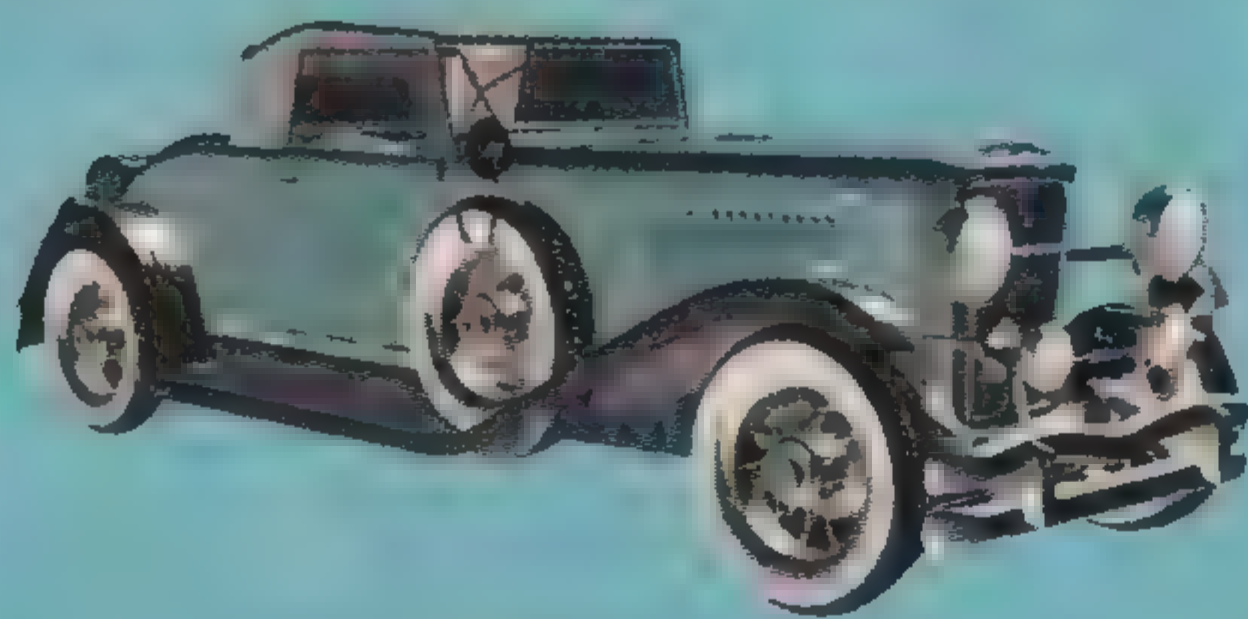
Taką brykę jeżdżą tylko najwięksi bossowie

Jak się czujesz, patrząc na ulice, które musisz wydrzeć konkurencyjnemu gangowi?

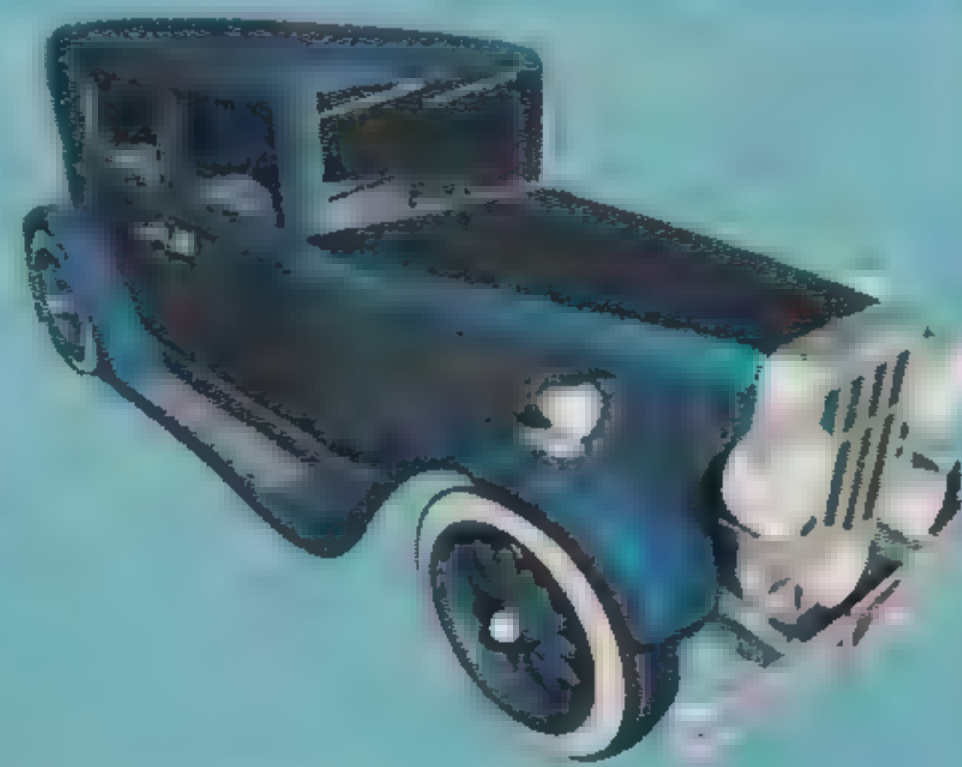
Czym jeździ władza?



Drexler Ativan – to samochód dla ekskluzywnych znawców motoryzacji



Roadster Mk1 – wygodny i szybki. W sam raz do napadu na bank



Saloon car – dla miłośników wygodnej jazdy i miękkich foteli

warto mieć w kieszeni... Możliwość jest wiele.

Szybko zorientujesz się, że zarządzanie rozbudowaną mafią w pojedynkę jest praktycznie niemożliwe. Z pomocą przyjdą lojalni oficerowie, którzy szybko staną się fundamentem twojej organizacji. Wierni niczym psy, będą dla ciebie śledzić podejrzanych, pilnować strategicznych budynków, wysadzać w powietrze konkurencyjne lokale czy prowadzić walkę na ulicach miasta. Zależnie od umiejętności oficerowie lepiej bądź gorzej będą wykonywać zlecone im zadania. W miarę dokonywanych postępów będziesz mógł rozwijać ich praktyczne umiejętności. Cenniejsze strzelanie czy maskowanie na terytorium wroga to tylko przykłady takich czynności.

Zasadniczym usprawnieniem w **GANGSTERS 2** jest odejście od

masy szczegółowych wykresów, tajemniczych opcji i przełączników do o wiele prostszej i zarazem bardziej przystępnej formy. Oczywiście, na twojej głowie nadal pozostaje kilka kwestii administracyjnych, aczkolwiek w głównej mierze możesz skupić się na walce.

Nowa odsłona okazuje się bardziej dynamiczna, dzięki czemu wzbudza większe emocje.

Twoi gangsterzy są bardziej wytrzymali niż w pierwszej części gry, dzięki czemu możesz wykonywać jeszcze bardziej ryzykowne zadania. Czasami walka przypomina pojedynki terminatorów, gdzie twoi ludzie, po przyjęciu na korpus pół kilograma ołowiu, pieszo udają się do bazy, a po niecałej godzinie są gotowi do dalszych działań.

Poprawiono również menu gry i system wydawania rozkazów. Teraz w zależności od tego, gdzie najedziesz

myszką, przybiera ona ikonę odpowiadającą akcji, którą możesz wykonać. Choć wydaje się to oczywiste, brak tego udogodnienia czynił grę bardzo męczącą. Na przykład: kiedy twoi gangsterzy, zamiast robić napad na bank, wchodzili do budynku obok, ponieważ niechcący kliknąłeś nie tam, gdzie trzeba.

Na koniec pozostaje sprawa oprawy graficznej i dźwiękowej. Ta pierwsza nie prezentuje się zbyt wyśmienicie. Animacja postaci jest dość prymitywna. Z drugiej strony nie jest na tyle źle, żeby na smaku traciła frajda płynąca z zabawy. Do gustu może przypaść mroczny nastrój oświeconego wojną gangów miasta. Filmowe przerywniki celowo zostały wykonane tylko w czerni i bieli, żeby potęgować klimat bezprawia. Z dźwiękami jest już lepiej, chociaż także bez rewelacji. Wszystkie nagrane dialogi są wymawiane czysto i z charakterystycznym gangsterskim akcentem.

GANGSTERS 2, pomimo swoich usterek i niedociągnięć, okazuje się niezmiernie wciągającą pozycją. To doskonała gra do rozładowania stresu. Ta seria ma w sobie ogromny potencjał, który być może w trzeciej odsłonie „Gangsterów” zostanie należycie wykorzystany.

kto to zrobił?

HOTHOUSE CREATIONS

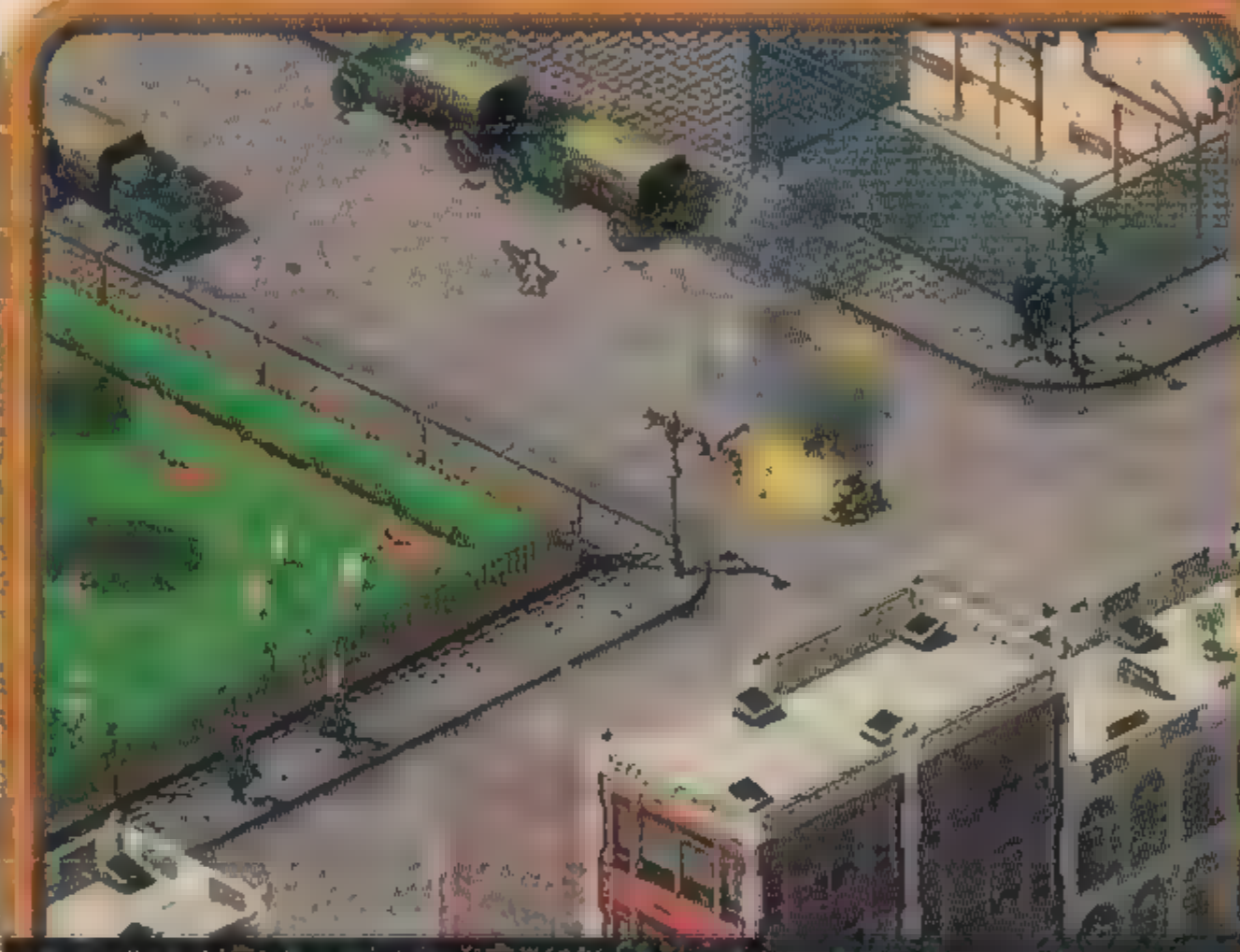
Angielska firma Hothouse Creations pracuje pod opiekuńczymi skrzydłami Eidos. Najczęściej kojarzona jest z pierwszą odsłoną mafijnych porachunków. Zrobiła też **WHO WANT TO BE A MILLIONAIRE**, która odniosła bardzo duży sukces. Cóż, w końcu każdy chce być milionerem!



Twoje miasto z lotu ptaka



W nocy w mieście rządzi Zło. Jak nie masz odpowiednich przyjaciół, zostań w domu

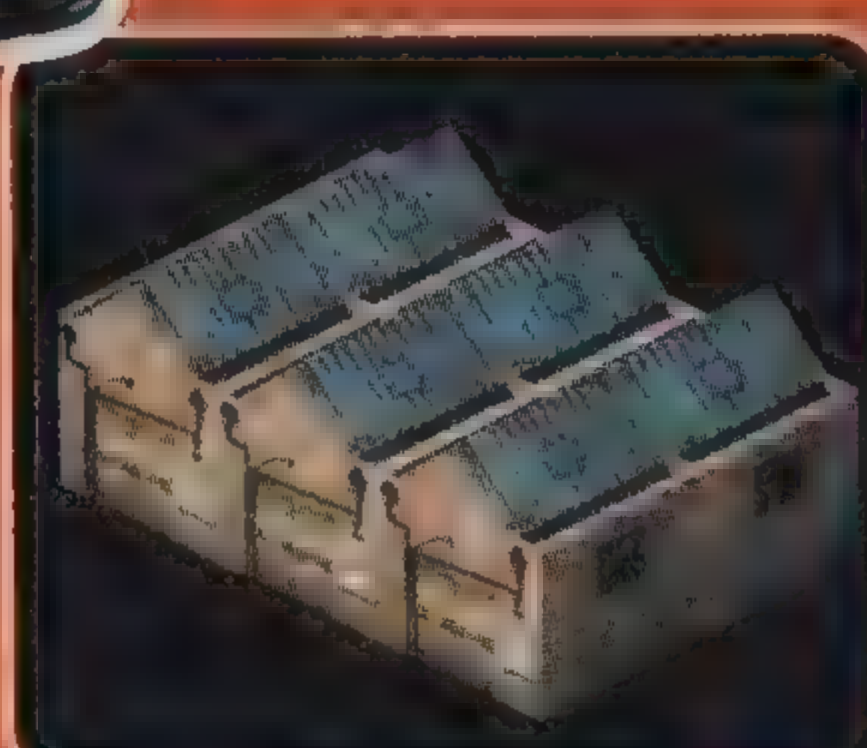


Szybka akcja i samochód-pułapka eksploduje na skrzyżowaniu. Ktoś miał wrogów...



Uliczna strzelanina. Lepiej nie podchodzić pod grad kul

Co warto wziąć w posiadanie?



Mapoziom: tu możesz przebiegnąć braki i podziwować nielegalny handel



Kościół: czasem trzeba odwiedzić brata wyprawa w interesującą podróż



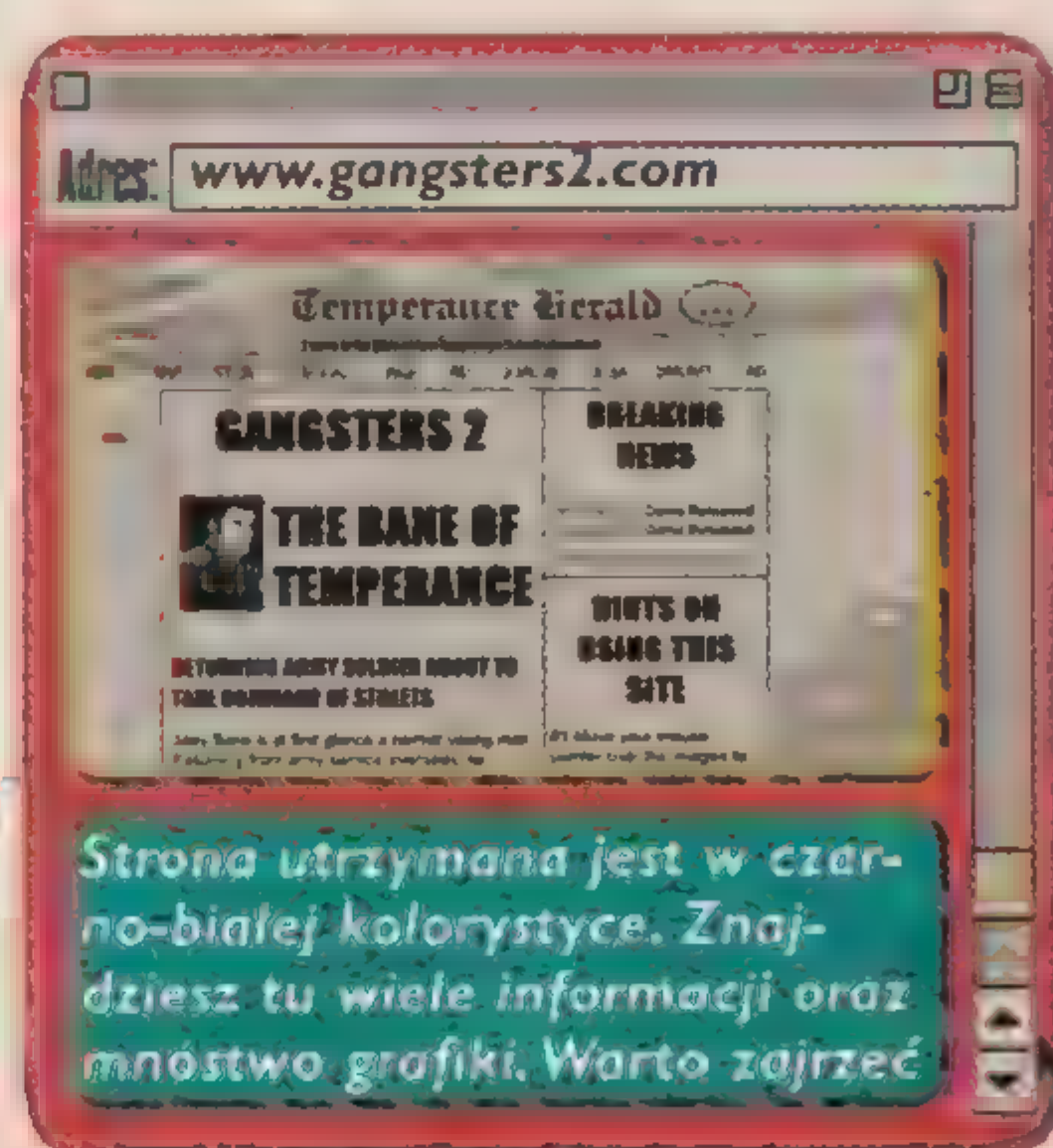
Hotele tutaj będącymi przystankami dla nocy przyniosą ci wiele interesów



Kompleksy (baza) mają być do budowy i naprawy, także w przyszłości



Dom w mieście: tu możesz znaleźć innych mafijnych przywódców i ich przyszłych gangsterów



Gangsters 2: Vendetta

Simulator Szefa Mafii

129 zł | EIDOS / IM GROUP | 1 gracz

Min: Pentium II 200, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 350, 64 MB RAM

Grafika 3 Dźwięk 4 Frajda 4

Masz możliwość zostać bossem wielkiej korporacji, ciekawy wątek fabularny

Słaba oprawa graficzna, gra trochę chaotyczna z powodu braku możliwości zatrzymania czasu

Wymagający zarówno myślenia, jak i zręczności symulator szefa mafii. Uwaga! Gra dozwolona od lat 18!!!

Jeżeli M wygląda tak jak inni żyjący we wszechświecie kosmici, to wszystkie teorie o szarych ludkach możesz włożyć pomiędzy bajki

WERSJA
POLSKA

ALIEN PARANOIA



Jak wychowasz sobie takie zwierzątko, to nikt ci nie podskoczy

Czy rodzice powtarzali ci, że gry komputerowe są szkodliwe, ogłupiające i znacznie mniej fascynujące niż np. matematyka? Jeśli tak, to niestety mieli rację! Przekonał się o tym niewielki kosmita o imieniu M, który, miast pilotować swój międzygwiezdny statek, likwidował fruujących po ekranie monitora Ziemiaków. Gra wciągnęła go tak bardzo, że nie zauważył czerwonej diody sygnalizującej, że rozładowały się baterie pokładowe. W efekcie jego pojazd rozbił się na nieznanym planecie. M wypadek przeżył, lecz musi teraz odszukać wszystkie zagubione podczas „lądowania” części. Twoja w tym głowa, by mamusia kosmity zobaczyła jeszcze swojego synka!

Na każdym etapie gry pomarańczowy stworek z okrągłym monitorem zamiast głowy szuka określonej liczby nakrętek, rurek i przełączników, które posłużą mu do naprawienia statku. Zebranie potrzebnych elementów utrudniają mu mieszkańcy planety (najchętniej odciełliby kosmicię i obejrzeliby w nim jakiś film). Taki zielony Gork, stanowiący mieszkankę krokodyla i dzika, nie jest groźny, ale potrafi sprawiać kłopoty. Denerwujące są też ziemnowodne piranie, atakujące wszystko, co zbliży się do ich jeziora. Po pająkach, komarach, smokach, nietoperzach-wampirach, miłosnych kaktusach (kochają się przytulać) też nie spodziewaj się niczego dobrego.

Na szczęście M został wyposażony w broń masowej zagłady. Nie tylko daje

klapsa napotkanemu przeciwnikowi, ale też radzi sobie z pistoletem laserowym i bumerangiem, a smaczna gruszka pomaga mu wabić lokalne straszdyła w dowolne miejsce i zdobywać cenne nakrętki. Co ciekawe, M może wykorzystać w celach wojskowych podebrane Gorkowi jaja – pisklą jest przywiązane do swej nowej M-mamusi i atakuje wszystkich jej (jego) wrogów.

Zdaniem producentów, by rozkoszować się przygodami M, wystarczy zaopatrzyć się w procesor taktowany zegarem 166 MHz i w 32 MB pamięci RAM. Sęk w tym, że program niechętnie współpracuje ze słabszymi kartami graficznymi. Tuż po instalacji wybrzydza: wychodzi do Windows, zawiesza się bądź wyświetla egipską ciemność.

Dopiero dłuższa dłubania w ustawieniach pozwala mu rozwinąć skrzydła. A wtedy na ekranie pojawi się świat rodem z telewizyjnej kreskówki. Niebieska trawa pokrywająca równinę, karykaturalne drzewka w równie psychodelicznych kolorach i niebezpieczne zwierzątka chcące dobrać się M do monitora, tworzą alternatywną rzeczywistość. Niestety, niezbyt ładnie wyglądającą – graficy nie stanęli bowiem na wysokości zadania.

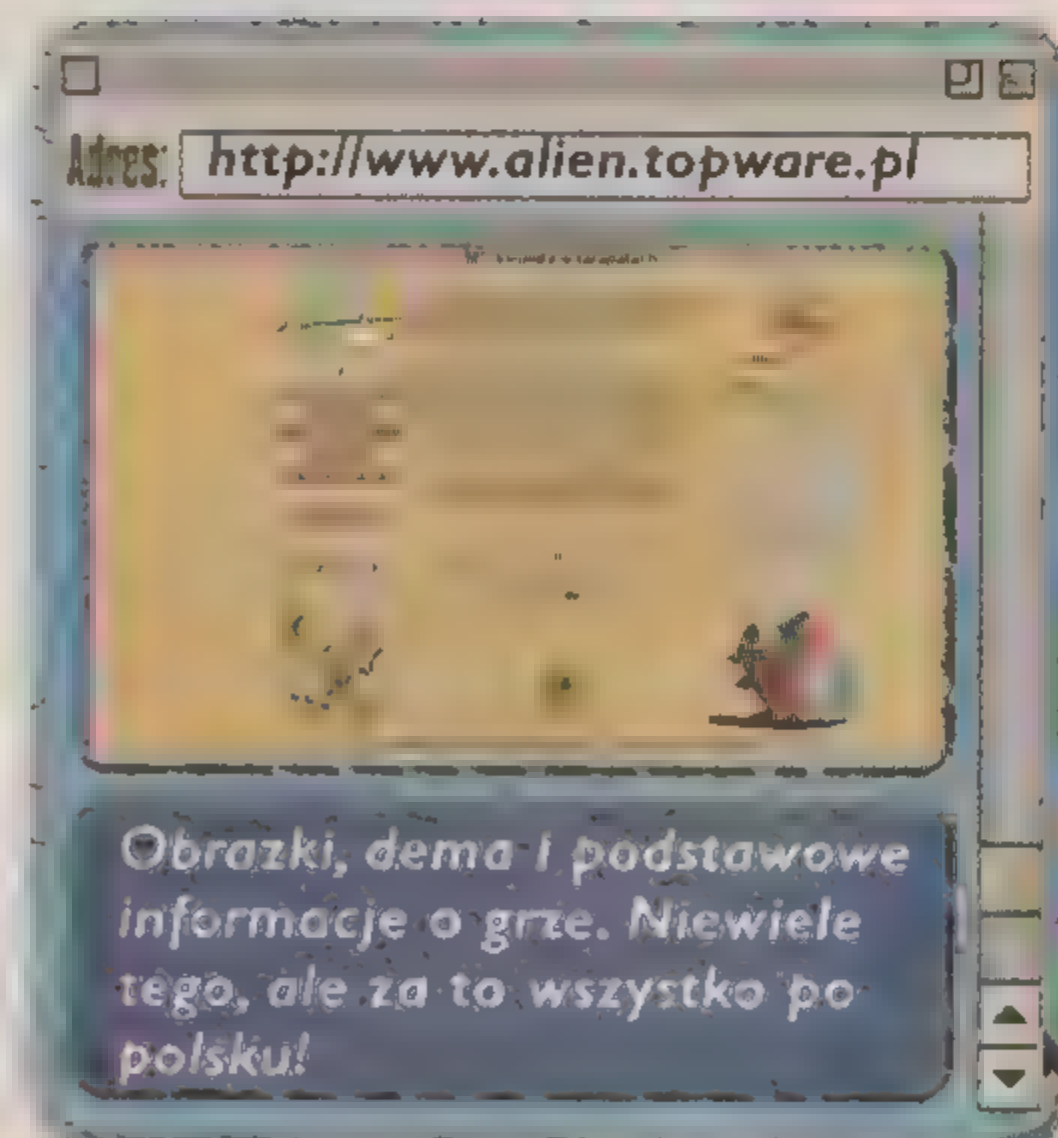
ALIEN PARANOIA zawiera sporo dobrego humoru. Wprowadzenie mogłoby być częścią jakiegoś serialu animowanego! W efekcie ta pozbawiona lejącej się krwi gierka spodoba się dzieciom, które kochają niekoniecznie śliczne, lecz za to śmieszne, platformówki. I dobrze, bo w zalewie programów bazujących na najniższych instynktach (mordowanie, bicie, trepanowanie czaszek) mało kto pamięta o najmłodszych użytkownikach komputerów.



Mały i bezbronny kosmita walczy z różnymi paskudami, np. wstrętnymi pająkami



Mały M czuje się trochę zagubiony w nieznanym świecie Ziemiaków



Obrazki, demo i podstawowe informacje o grze. Niewiele tego, ale za to wszystko po polsku!

Tekst: Michał „Joel” Zacharzewski

kto to zrobi?

DINAMIC MULTIMEDIA

Hiszpańska firma założona w 1995 roku, jest jednym z wiodących twórców i dystrybutorów gier na Półwyspie Iberyjskim. Słynie z gier sportowych, np. ATHLETICS 2000.

Mamo, mamo! Gdzie ja jestem i czemu tu jest tak dziwnie kolorowo!?

Alien Paranoia

Przygody Małego Kosmity

39 zł | Dynamic / Topware | 1 gracz

Min: Pentium 166, 32 MB RAM, 250 MB HD
Zal: Pentium 300, 64 MB RAM, akcelerator

Grafika 3.5 Dźwięk 3.5 Frajda 3.5

Sympatyczna, bezstresowa gra dla dzieci, z wesołym bohaterem w roli głównej
Uproszczona grafika, przeciętne opracowanie dźwiękowe, raczej dla młodszych

Mały kosmita rozbił się na obcej planecie. Musisz pomóc mu wrócić do domu. Zabawa jest wzruszająca. Dzieciom się spodoba...

WERSJA POLSKA

Wszystkie ważniejsze napisy, jakie pojawiają się w grze, są w języku polskim. Czy to nie pięknie?

szybka pomoc

Gubble

W głównym ekranie wpisz gubbledcheat. Jeśli zrobisz to prawidłowo, usłyszysz głośny śmiech. Teraz wystartuj grę. W czasie zabawy możesz użyć następujących kodów:

Kody

F3
Usuwa wszystkie bloki (na mapie)

F8
Nietykalność*

F9
Kończysz dany poziom gry*

F9
Pomijasz miasto (na mapie)

+
Poruszasz się szybciej*

-
Poruszasz się wolniej*

*Kiedy jesteś na Zymbocie



Nie od dziś wiadomo, że szybsi żyją dłużej. A wolniejsi przegrywają



Wystarczy nacisnąć jeden przycisk, a ten poziom będzie już za tobą

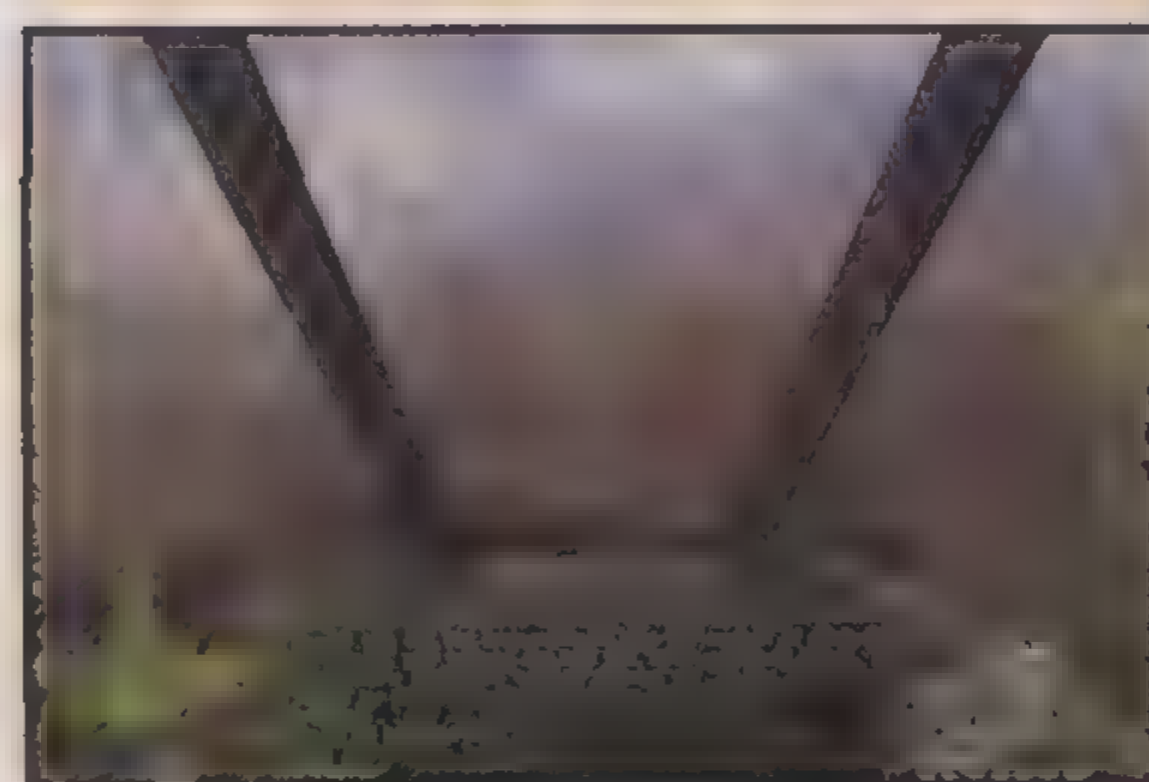
Echelon

Aby wpisać kody, wywołaj konsolę, naciskając w czasie gry klawisz **~**.

Kody

srv_success 1
Wygrywasz misję po wciśnięciu ESC

srv_hero 1
Tryb nieśmiertelności



Najwet największy bohater musi czasem sobie pomóc...



... i stać się nieśmiertelnym. Tak jest o wiele przyjemniej

Merchant Prince 2

Na obrazku przedstawiającym Wenecję wpisz następujące kody:

Kody

HDIVIEW
Odkrywa mapę

HDIKASH
Dostajesz 50000 Florenów

HDISPY
Widzisz działania przeciwnika

HDIKARNAGE
Uaktywnia Mercenary groups



Wszystkie miasta są piękne, ale Wenecja to jest dopiero to!

Daj panie Florena!
A jak nie, to sobie wstukam kod i nie będę potrzebował twojej laski!

PORADNIK

36 PC
BLACK & WHITE CZ.2

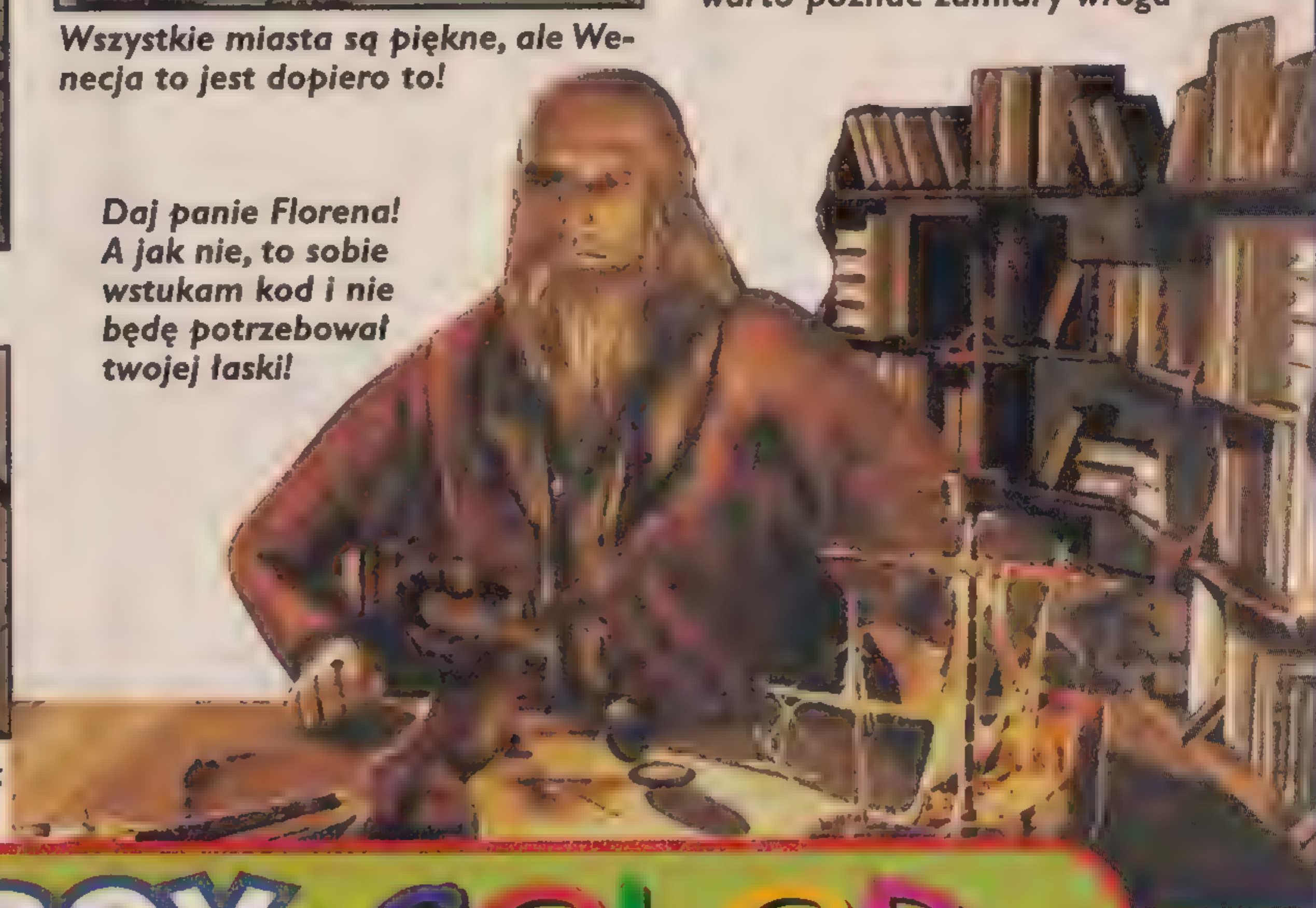
KODY

35 ECHELON, GUBBLE, MERCHANT PRINCE 2, GBC: ARMY MEN - AIR COMBAT

40 BLACK & WHITE, CALL TO POWER 2, TRIBES 2, SERIOUS SAM, ONI (PS2)



Ciekawość to stopień do piekła, ale warto poznać zamiary wroga



GAME BOY COLOR

ARMY MEN - AIR COMBAT

W czasie zabawy możesz szybko przeskoczyć między poziomami. Wystarczy wstukać odpowiednią kombinację w opcji PASSWORD



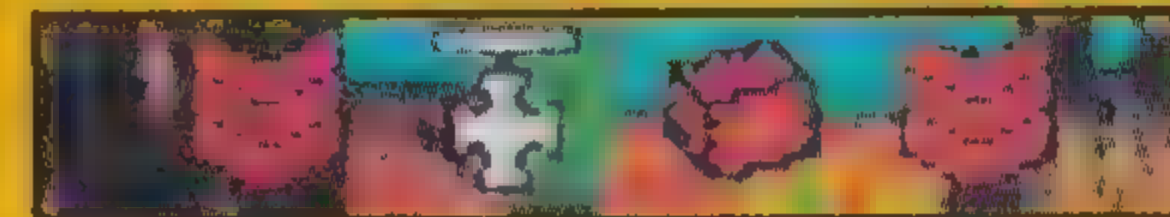
POZIOM 2



POZIOM 6



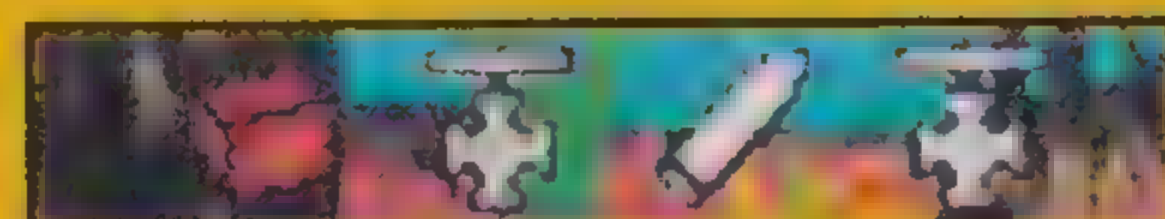
POZIOM 10



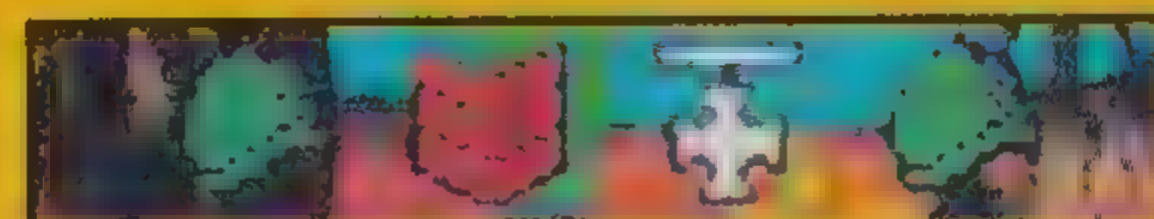
POZIOM 14



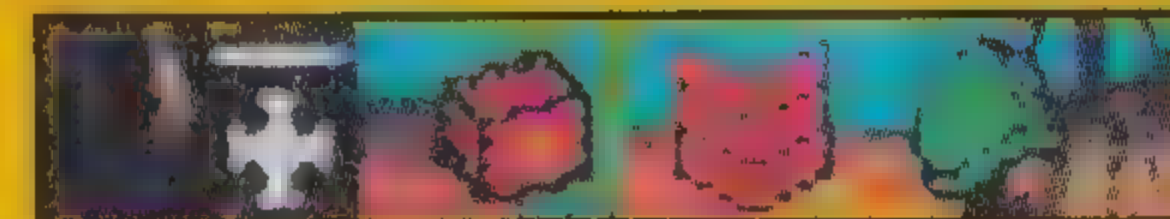
POZIOM 3



POZIOM 7



POZIOM 11



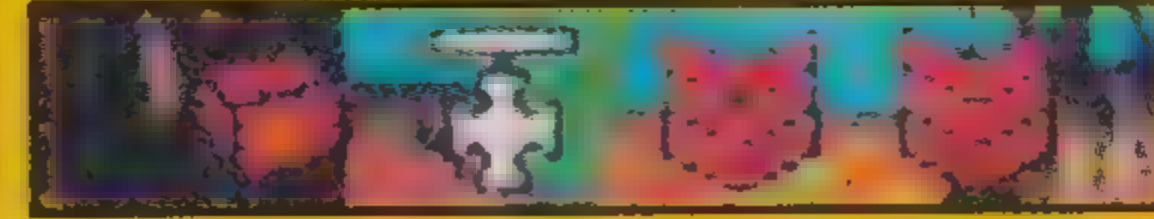
POZIOM 15



POZIOM 4



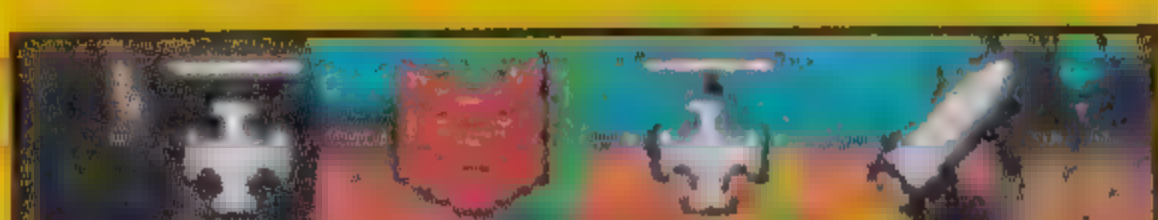
POZIOM 8



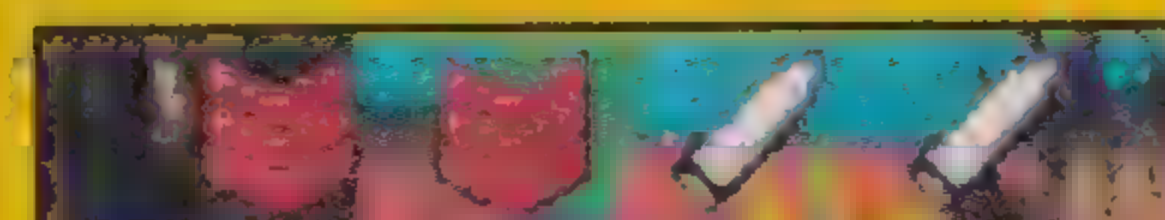
POZIOM 12



POZIOM 16



POZIOM 5



POZIOM 9



POZIOM 13



CLICK!

35

BLACK & WHITE

Gdy już wiesz,
jak być dobrym
bogiem, pozostaje ci
jedynie rozprawić się
z panoszącym się
Złem i zaprowadzić
ład w świecie

CZ. 2

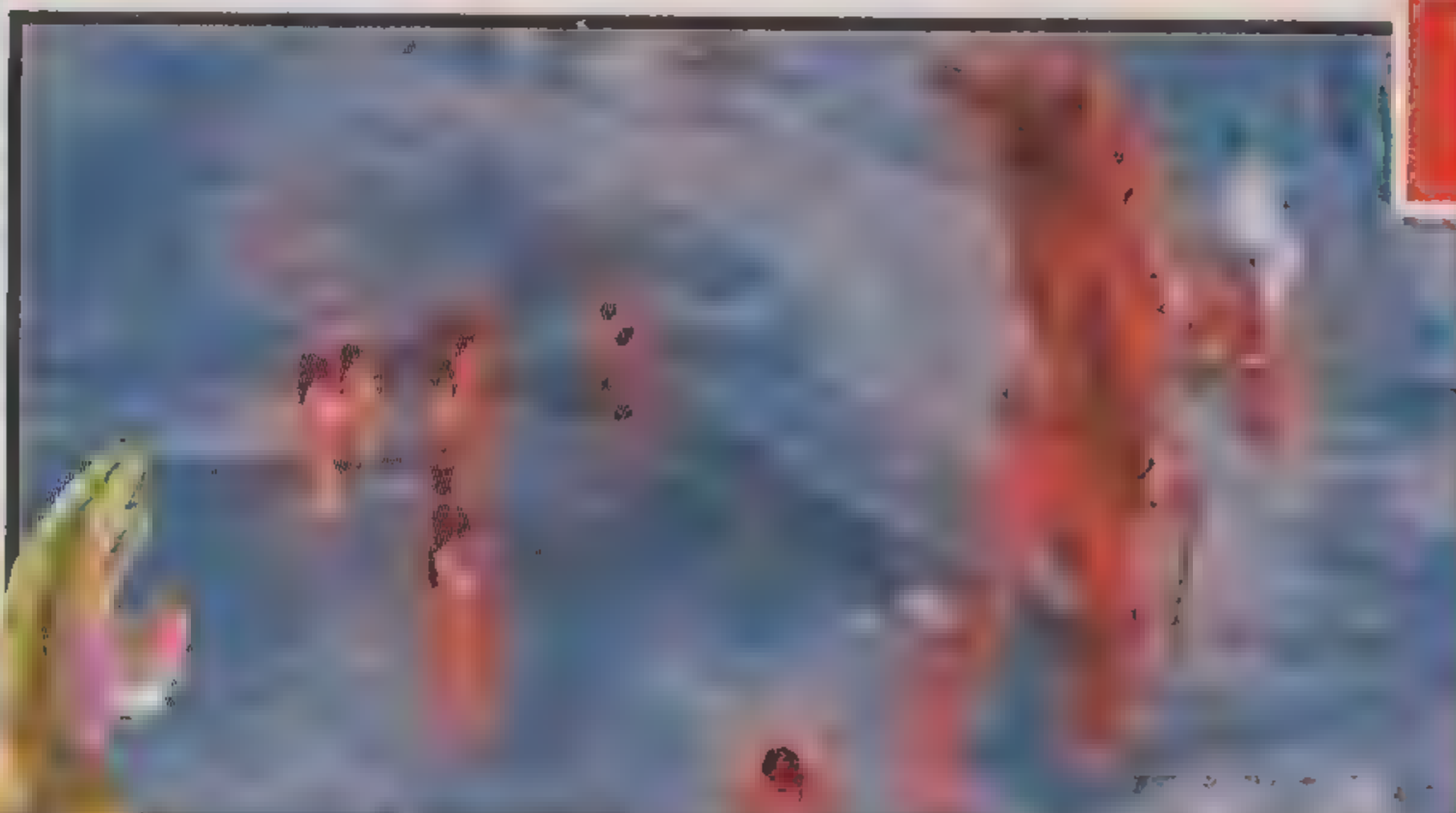
WERSJA
POLSKA



Poziom 4

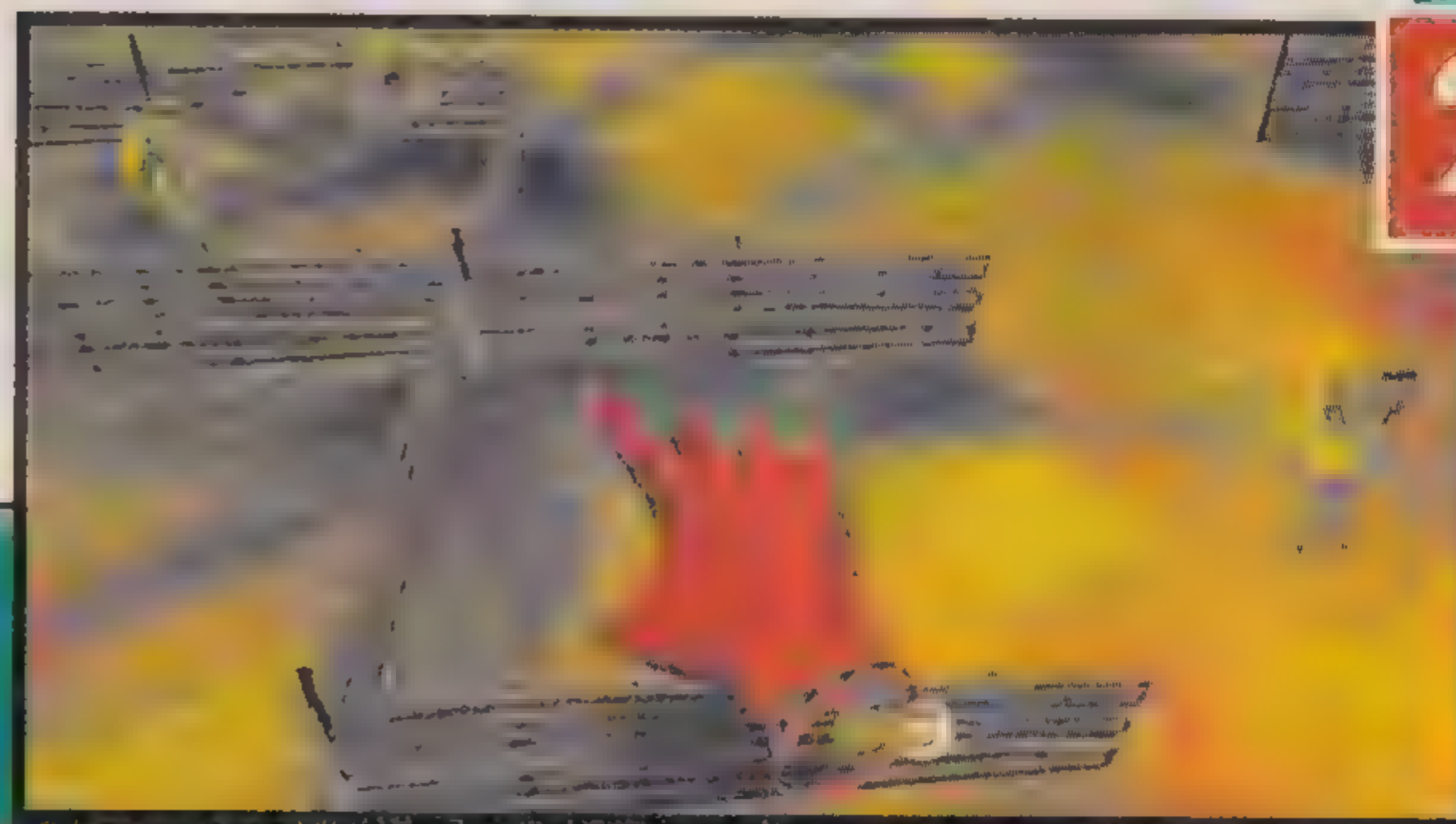
Znowu jesteś w pierwszej krainie. Została ona prawie całkowicie zniszczona. Z nieba lecą pioruny oraz ogniste kule, wokoło panoszy się Zło. Musisz pomóc wieśniakom w odbudowie wioski.

Przynieś drewno na rozpoczętą budowę magazynu. Następnie postaw spichlerz i kilka domów. Za świątynią spotkasz mieszkańca pobliskiej wsi, który opowie ci, co się stało z tą przepiękną krainą. Zabierz chowańca do jego wioski ❶. Jego widok oraz pokaz tańca tak zaimponują wieśniakom, że oddadzą się pod twoją opiekę. Pamiętaj, aby w tym czasie ochraniać swoją wioskę czarem tarczy duchowej, w przeciwnym bowiem wypadku nic z niej nie zostanie. Podejdź do pobliskich dzwonnicy ❷ i odegraj melodię. Licząc od lewej do prawej strony, uderz w dzwonki: 1, 2, 3, 5, 2, 3, 1, 4, 1. Zniszczysz pierwszy kamień strażniczy oraz wstrzymasz deszcz ognistych kul.



Tańczący chowaniec to niecodzienny widok. Nie dziwne, że wieśniacy stoją jak zaczarowani!

Na pobliskim szczycie znajduje się labirynt ❸. Pomóż wieśniakowi dwukrotnie go opuścić, a wilkowi uciec. Jeśli to ci się uda, otrzymasz czar zwiększający siłę chowańca.



Oto labirynt znajdujący się na szczycie góry. Wskaż wieśniakowi drogę do wyjścia, a wilka puść wolno.

Idź nad wodę ❹ i pomóż małemu chłopcu w zapędzeniu ryb do sieci. W zamian za tę przysługę młec podaruje ci ulubionego żółwia. Jeśli zechcesz, może on stać się nowym chowańcem. Tuż obok na wzgórzu znajdują się totemy ❺. Podnieś je wszystkie, a otrzymasz dozownik cudu tarczy duchowej.

Następnie połącz rozdzielone przez Nemezis małżeństwo ❻. Mężczyzna w podzięce za przyprowadzenie mu żony odda ci brakujący kamień. Jego zniszczenie przywróci niebu właściwy kolor.

Idź na wybrzeże do złego orka ❷ i stocz z nim walkę. Jeśli za pierwszym razem nie wygrasz, wylecz swego zwierzaka i spróbuj ponownie. Za którymś razem w końcu zwyciężysz i zdobędziesz kolejny kamień. Deszcz przestanie padać i wyjrzy słońce.



Ork będzie zaciekle się bronił. Ale nie trać nadziei, w końcu go pokonasz.



Dobroć popłaca. Jeżeli pomożesz małemu rybakowi w łapaniu ryb, podaruje ci ślicznego żółwika.

Musisz eskortować wieśniaczkę **8** do jej chorego brata. Na początek zajmij się stadem wilków. Po prostu wrzuć je do wody. Podobnie uczyn z płonącymi drzewami. W ten sposób utworzysz kobiecie drogę. Ostatnią przeszkodą jest rzucający kamieniami ork. Podsuń mu owce, a straci zainteresowanie wieśniaczką.



Dodatkowe umiejętności zawsze są w cenie. Cud siły na pewno ci się przyda, gdy spotkasz potężniejszego przeciwnika

Wróć do drugiej wioski i wysłuchaj mędrcza. Rozplanuj wioskę w taki sposób, aby pobliskie zabudowania **9** oraz oba totemy **10**

znalazły się w zasięgu twojego wpływu. Umieść koło nich kupców. Upewnij się, czy chowaniec nauczył się podnosić totem. Rozkaż mu podnieść jeden z nich w kształcie czaszki, a sam podnieś drugi. Dzięki temu odczarujesz wioskę, a jej mieszkańcy wskażą ci drugi pierwiastek wiary.



Sztuczka z totemami pomoże nie tylko odczarować wioskę, ale dostarczy ci też kolejnego pierwiastka wiary

Kiedy ziemia zacznie się trząść, przygotuj się do następnej misji. Zbieraj pożywienie i drewno. Przynosz cuda ochrony duchowej. Będą

one podstawą przyszłej obrony. Kiedy otworzy się nowe przejście **11**, wysp do niego całe zapasy oraz zapędź tam wieśniaków. Tuż za wrotami posadź las lub trochę dalej wysp drewno. Ludzie będą chcieli przynieść drewno do spichlerza i zostaną wciągnięci przez wir. Przygotuj się na ostateczną rozgrywkę...



Otwiera się przejście do kolejnego poziomu. Zabierz ze sobą wszystko, co może ci się przydać w ostatecznej rozgrywce

Wesołe jest życie małpeczki-chowańca. Zawsze uśmiechnięta i zadowolona



Poziom 5

To już ostatnia misja. Nemezis spokojnie przyglądał się twojemu rozwojowi, aby z większą przyjemnością cię pokonać. Podstępem rzucił na twego pomocnika tajemniczy czar. Musisz go uważnie obserwować, czy nie zachowuje się dziwnie. Zaczynaj od rozbudowy wioski. Wieśniacy sami wzniosą pierwsze domostwa.

Koło drugiej wioski ❶ znajdziesz na plaży rozbity wrak ❷. Przypłynęli tu żeglarze z pierwszej misji. Teraz pragną podziękować za pomoc i oferują pięknego białego misia, którego możesz uczynić swoim chowańcem. Udaj się następnie na przeciwległy brzeg wyspy. Jest tam labirynt ❸. Pomóż ślepemu wilkowi znaleźć owce, kieruj nim za pomocą dzwoneczków. W nagrodę dostaniesz od wieśniaka lwa, który bardzo chce być twoim chowańcem. Nie przejmuj się różnicą wielkości zwierząt. Jeśli tylko wybierzesz lwa, proporcje się zmieniają.



Wrak statku, którym mieszkańcy wioski wyruszyli w drogę w pierwszej misji, morze wyrzuciło na brzeg. Wieśniacy przeżyli



Mieszkańcy skarżą się na straszliwy smród z lasu. Oczyszczyć cały teren z odchodów ❹. Ostatnim źródłem tego nieprzyjemnego „zapachu” jest niedźwiedź brunatny. Otrzymasz tu czar leczenia oraz możliwość zamiany chowańca na brunatnego misia ❺. Udaj się do tego lasu nocą. Spotkasz tam człowieka, który wyjaw ci powody dziwnego zachowania oraz kurczenia się twojego zwierzęcia. W trakcie trzech wizyt wyjaw też, które budynki mają taki wpływ.



Co za smród! A oto i jeden z jego sprawców: miś brunatny. Oj, nieładnie...

Wioska w przeciwległej części wyspy zostanie przykryta tarczą ochrony duchowej ❻. Źródłem energii są trzy magiczne kamienie oraz tańczący wokół nich ludzie. Wyślij zwierzątko, żeby przeniósł tancerzy o kilka metrów. Tarcza duchowa zniknie i nic nie będzie ci już przeszkadzało w podbiciu tej wioski.



W usuwaniu tarczy broniącej dostępu do miasta pomoże ci jak zwykle wierny zwierzątko

Skieruj nowego pomocnika do najbliższej wioski ❷ i przywiąż go do jakiegoś budynku. Od tej pory będzie imponował mieszkańcom, dopóki nie zdobędziesz wioski. W tym czasie wzniesz budynki mieszkalne, aby wszyscy w osadzie mieli gdzie się schronić. Jeśli zabraknie ci drewna, powyrywaj palmy rosnące dookoła labiryntu. Pod jedną z nich znajdziesz cud drewna. Jeśli właściwie go wykorzystasz, pozbędziesz się na chwilę kłopotów surowcowych.



Oto twój nowy chowaniec – ogromny lew. Jego siła i groźna mina pomogą zdobyć wioskę

Rozbuduj swoje nowe osiedle tak, aby rozszerzyć strefę wpływów. Przejmij miasto na szczycie ❸. Wykorzystaj w tym celu czar leczenia oraz magiczne kamienie. Zdobędziesz tu dostęp do nowych lasów oraz czar drewna. Ograniczysz w ten sposób liczbę wiary Nemezisa oraz wyłączysz spory kawałek ziemi spod jego panowania.



Spróbuj wydrzeć ten kawałek ziemi Nemezisowi. Twoje wpływy wzrosną

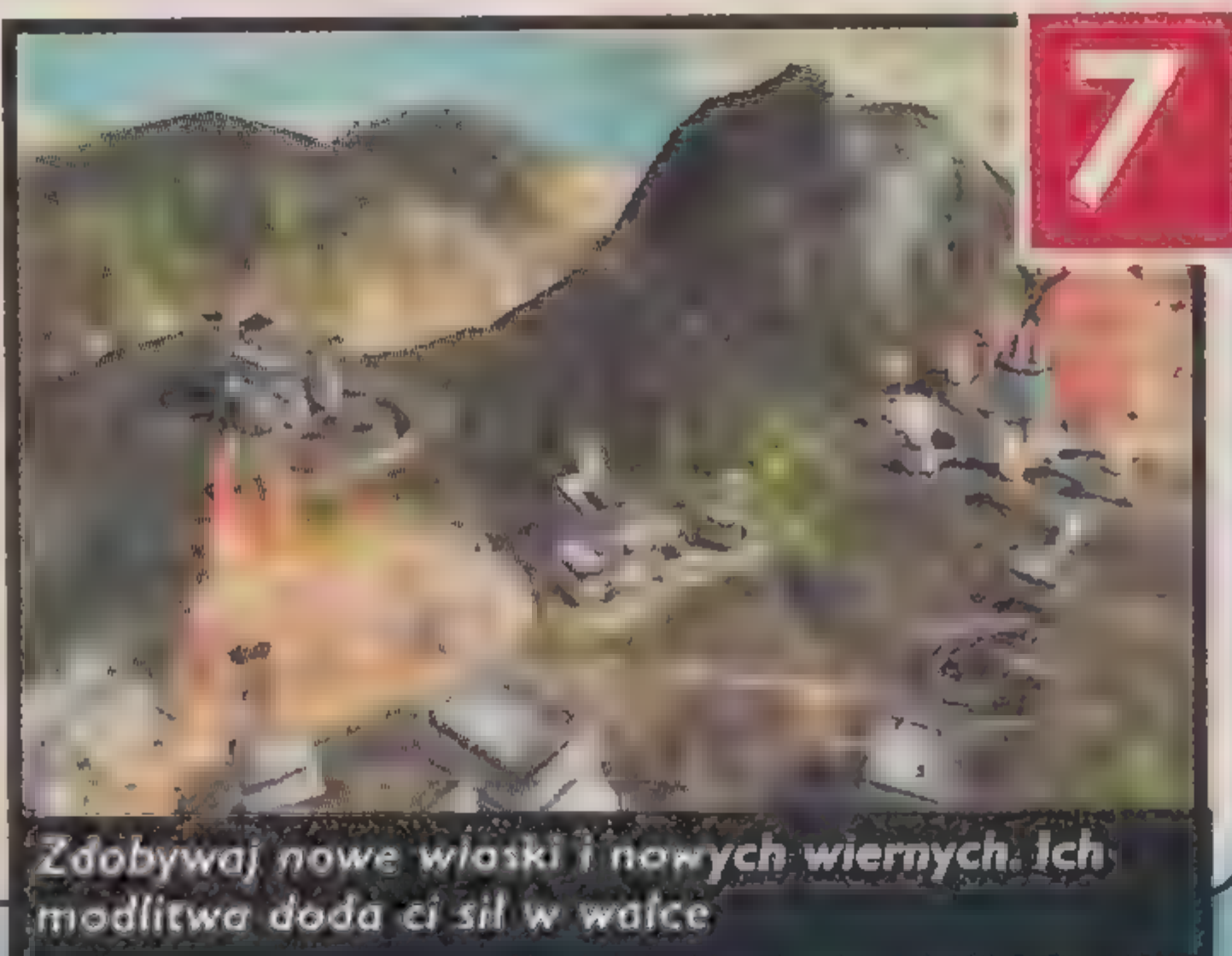
W sąsiedztwie spotkasz ludzi, którzy poproszą cię o uzdrowienie ❹. Zamierzają rozprawić się ze smokiem. Podpal im stos drewna, aby smok ich nie zauważył. Kiedy już się z nim rozprawią, otrzymasz dozownik czaru skrzydlatych kreatur.



Smok to groźny przeciwnik. Nic dziwnego, że wieśniacy wzięli całą brzołę, jaką posiadali, by go pokonać

Miś brunatny, tym razem nie w rezerwacie przyrody, tylko na twoje usługi

Musisz teraz przejmować kontrolę nad pozostałymi wioskami. Użyj swojego chowańca oraz wszystkich dostępnych czarów. Będzie to bardzo wyrównana walka. Nemezis nie podda się łatwo. Przynoś magiczne kamienie, twórz kupców, rzucaj kamieniami. Rób cokolwiek, tylko nie zabijaj mieszkańców. Jeśli jest ich dużo, o wiele łatwiej będzie uzyskać odpowiednią liczbę punktów wiary. Pamiętaj jednak, by nie wchodzić z chowańcem do obcych wiosek. Nemezis będzie chciał zniszczyć twego pomocnika i niechący podpali własne wioski, a to tylko przysporzy mu większej wiary.



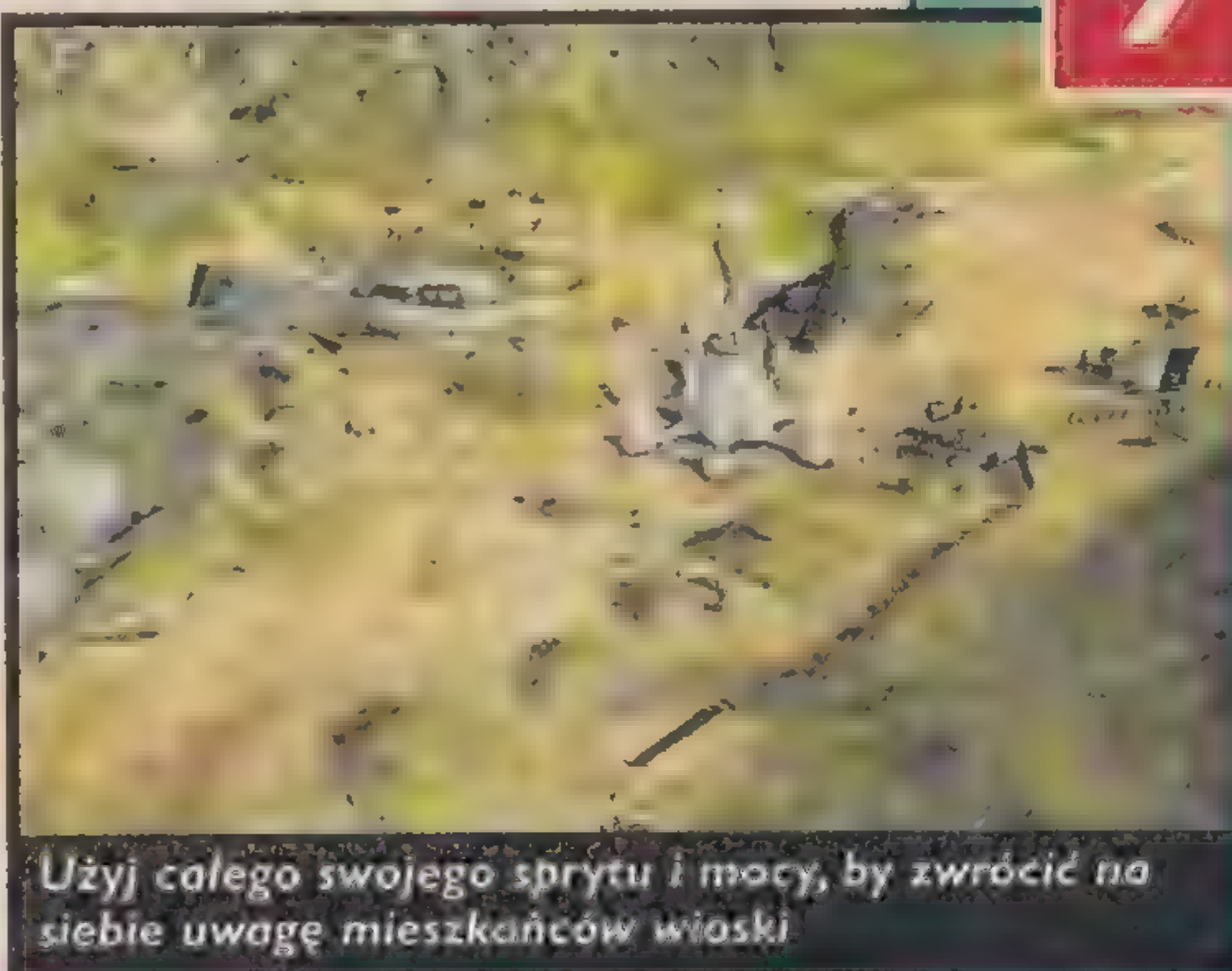
Zdobytaj nowe wioski i nowych wiernych. Ich modlitwa doda ci siły w walce

Jeśli masz kłopoty ze zdobyciem wiosek, użyj fortelu. Połącz pięć rusztowań i postaw je poza granicą twojego wpływu, tworząc podwaliny pod nową agorę. Podnieś z powrotem rusztowania i przenieś je dalej. W ten sposób możesz założyć nową osadę na przedmieściach obcej wioski. Dostarcz tam budowniczych, drewna i jedzenia, i zbuduj kilka domów. Dzięki rozszerzonemu wpływowi będziesz mógł rzucać czary w samym sercu wrogiej osady. Teraz przejęcie jej nie powinno ci sprawić wielkiego kłopotu.



Wznies rusztowanie i zacznij budować wierną ci osadę na przedmieściach obcej wioski

Teraz przyszła kolej na ostateczną rozgrywkę. Powtórz sztuczkę z nową agorą, aby zbliżyć się do ostatniej wioski 10. Musisz tu zdobyć około 6 tysięcy jednostek wiary. Pamiętaj, żeby wszystkie twoje czynności miały jak największą widownię. Zacznij od naprzedmiennego rzucania czarów niszczycielskich oraz leczenia. Następnie zabierz wszystkie surowce ze spichlerza. Po jakimś czasie oddaj wieśniakom drewno i jedzenie. Będą ci bardzo wdzięczni. Bez przerwy oddziałuj na mieszkańców (czaruj, rzucaj kamieniami, sadź drzewa w wiosce). Rób wszystko, co ci przyjdzie do głowy. Po pewnym czasie zdobędziesz osadę.



Użyj całego swojego sprytu i mocy, by zwrócić na siebie uwagę mieszkańców wioski

Po zdobyciu ostatniej wioski stoczysz walkę z wrogim chowańcem. Aby ją wygrać, musisz rzucać różne zaklęcia, w tym czar leczenia. W wulkanie 11 znajdziesz ostatni pierwiastek wiary, który zniszczy świątynię Nemezisa i wypędzi go z tej krainy. Od tej pory będziesz jedynym bogiem. Pamiętaj: bądź dobry...

10



Ostatnie starcie z wrogim chowańcem. Potem będziesz już panem całej krainy...



szybka pomoc

Black & White

Tribes 2

• Aby przyspieszyć czas w grze, naciśnij ALT+2. Aby go zwolnić, naciśnij ALT+1

A oto kilka dodatków rozveselających grę:

• Ciekawy efekt można otrzymać, kręcąc gwałtownie myszką, podczas gdy mówi twoje sumienie. Diabełek zacznie po chwili obłąkańczo kręcić głową! Brrrr...

• Przejdź do Boskiego Placu Zabaw i oddal maksymalnie widok. Odszukaj małą wyspę i przybliż ją nieco. Ustaw teraz tak widok, abyś zza małej wyspy widział tę dużą. U podnóża wysepki znajdziesz kilka kręgli, kulę i piłkę plażową – przyjemnej zabawy.



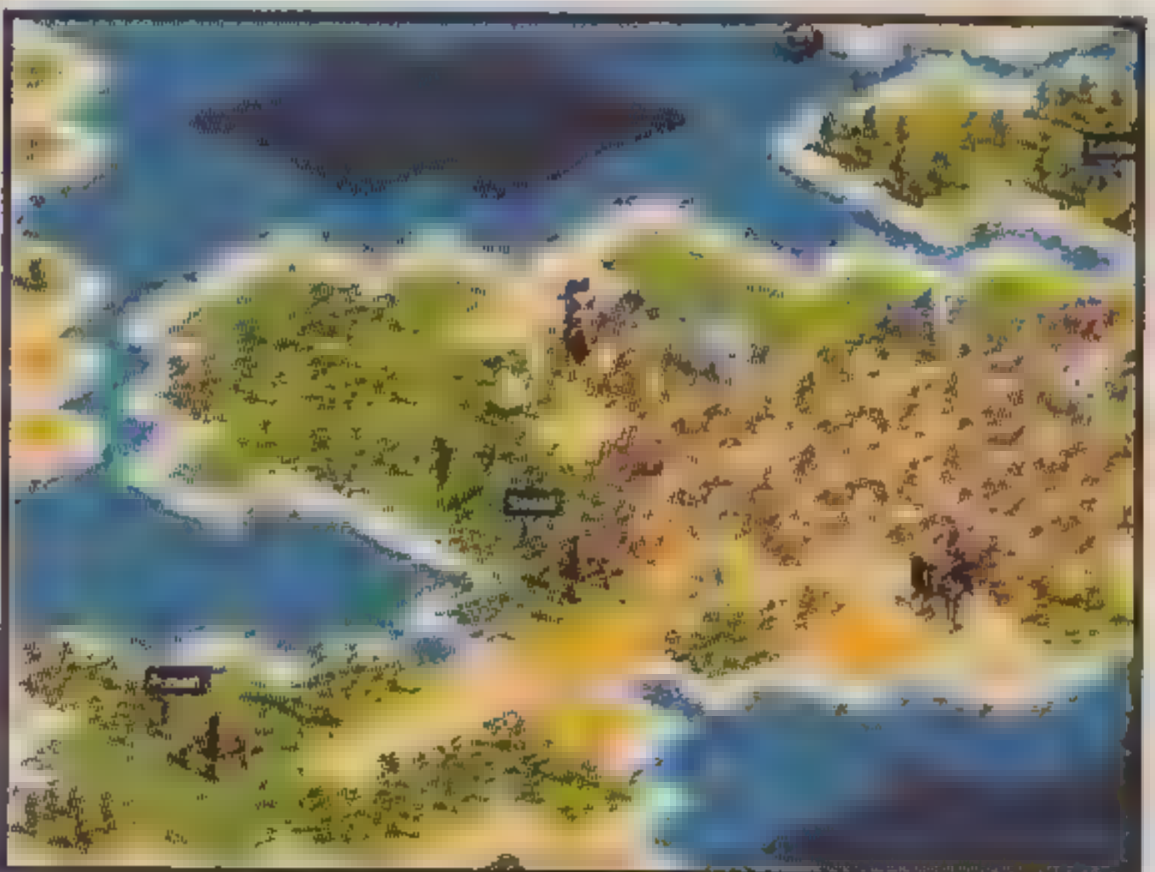
Oto zestaw plażowo-rozrywkowy dla twojego chowańca



Po kilku ruchach myszką diabełek dostanie głowoskrętu, a ty oczopląsu

Call to Power 2

Kiedy zaczynasz grę, wpisz Leemur jako imię swojego lidera, a rozpoczniesz grę z 100000 jednostkami złota.



Dużo złota to wspaniała perspektywa jak na początek zabawy

Aby uaktywnić ten kod, musisz być hostem gry. 999 jednostek amunicji i wszystkie bronie otrzymasz, otwierając konsolę poprzez naciśnięcie ~ (tylda) i wpisanie:

\$testcheats=1;

Teraz zamknij konsolę i ponownie ją otwórz, wpisując:

giveall();



Na braki w uzbrojeniu najlepsze są drobne oszustwa!

Serious Sam

Otwórz konsolę poprzez naciśnięcie klawisza F1 i wpisz jeden z poniższych kodów. Wciśnij ENTER. Po każdorazowym wpisaniu kodu zamknij konsolę, wciskając ponownie F1.

Kody

Nieśmiertelność
cht_bGod

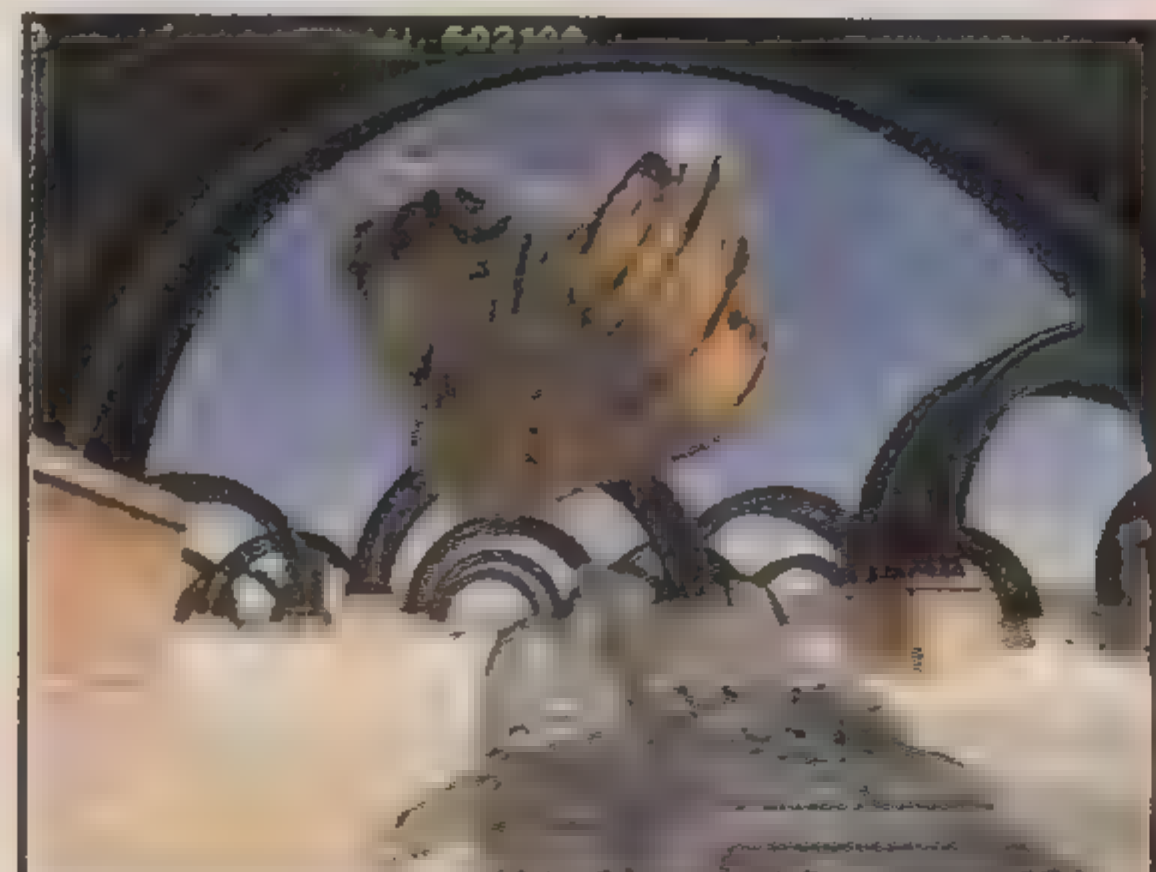
Wszystkie rodzaje broni
cht_bGiveAll

Pełnia zdrowia
cht_bRefresh

Przechodzenie przez ściany
cht_bGhost

Niewidzialność
cht_bInvisible

Możliwość latania
cht_bFly



Nic nie pokona Sama. Nawet takie coś... A właściwie, co to jest?

PLAYSTATION 2

ONI

Aby wprowadzić kody, wciśnij SELECT w czasie gry, wybierz HELP i wpisz kod (wyłączenie po ponownym wpisaniu).

Kody

■ Nieskończona energia

L2 L1 L2 ☐ ☐ ☐

R3 L3 R3 ☐

■ Jedno uderzenie zabija wroga

L2 L1 L2 ☐ ☐ ☐

L3 R3 ☐ ☐

■ Zakończenie poziomu

L2 L1 L2 ☐ ☐ ☐

L3 R3 L2 L1

■ Power Mode

L2 L1 L2 ☐ ☐ ☐

R3 L3 ☐ ☐

■ Nieskończona amunicja

L2 L1 L2 ☐ ☐ ☐

L2 L2 L1 L3

■ Małe postacie

L2 L1 L2 ☐ ☐ ☐

L3 R3 ☐ ☐

■ Duże postacie

L2 L1 L2

R3 ☐ ☐ R3

■ Wielkie głowy

L2 L1 L2 ☐ ☐ ☐ START

☐ ☐ START

■ Wybór postaci

L2 L1 L2 ☐ ☐ ☐ L2 L2

L2 L2 Teraz wciskając L2, zmieniasz postać

■ Ochrona przed upadkiem

W trakcie spadania wciśnij L2. Ochroni cię to przed rozbiciem się o ziemię.



Niesamowity pojedynek! Ale jeśli chcesz, możesz zmienić swoją postać



Niektóre kody spowodują, że gra będzie wielkim wyzwaniem



Ojoj... Słabiutko jakoś! Tylko raz uderzyłem, a już się poddajesz? Żądam godnego przeciwnika!



Game Boy Advance

w kawałkach

Przenośna konsola Nintendo, mimo zachowania części starej nazwy, jest zupełnie nową konstrukcją. Czy zdobędzie popularność równą poprzednim modelom? Wszystko wskazuje na to, że tak

Nowa obudowa

- Advance został wyposażony w zupełnie nową obudowę o zmienionym kształcie. Powiększony ekran wymusił zmianę układu całej konsoli. Obecnie ekran znajduje się na środku, a po jego bokach umieszczone zostały przyciski.
- Nowy kształt zapewnia znacznie wygodniejszą obsługę, Game Boy po prostu lepiej leży w dłoniach, a do przycisków jest wygodniejszy dostęp.
- Niestety, radykalna zmiana ma także pewną wadę. Na nową konsolę nie założysz żadnych rozszerzeń zaprojektowanych dla starszych modeli.

Wyświetlacz

- Jedną z najbardziej rzucających się w oczy modyfikacji w nowej konsoli okazuje się wyświetlacz. Jest on aż o 50 % większy od swojego starszego odpowiednika. Nowa konstrukcja jest w stanie wyświetlić obraz o znacznie większej rozdzielczości – 240x160 pikseli.
- Znacznie bogatsza będzie także paleta barw. Obecnie konsola może wyświetlić jednocześnie 511 kolorów spośród dostępnych 32 tys. barw. Poprawiony ekran jest także o wiele bardziej czytelny w porównaniu z Game Boy Color.

Przyciski

- Advance posiada zestaw przycisków doskonale znanych z poprzednich wersji konsoli. Zmiana sposobu trzymania urządzenia spowodowała także odmienne rozmieszczenie niektórych elementów. Krzyżyk sterujący, wraz z przyciskami Start i Select, znajduje się po lewej stronie wyświetlacza. Przyciski A i B umieszczono z prawej strony.
- Dodatkowo, po obu stronach gniazda na kartridż, umieszczono dwa przyciski L i R. Zmiana kształtu Game Boy Advance spowodowała, że jego obsługa stała się o wiele bardziej podobna do zabawy padem od stacjonarnej konsoli.

Port komunikacyjny

- W nowej konsoli nie mogło zabraknąć złącza umożliwiającego połączenie kilku konsol. Specjalna wersja kabla umożliwi grę w cztery osoby naraz.
- Dodatkowo złącze będzie można wykorzystać do połączenia konsolki z telefonem komórkowym i Internetem.
- W przyszłości ma być także możliwe połączenie GBA z nową konsolą stacjonarną Nintendo GameCube i wykorzystania jej jako pada.

Baterie

- Konsola potrzebuje dwóch standardowych paluszków. Jest natomiast o wiele mniej prądożerna, zestaw baterii ma jej wystarczyć na ok. 15 godzin grania (to aż o 5 godzin więcej w porównaniu z poprzednią wersją). Gracze będą mogli też dokupić akumulatorki i zasilacz sieciowy.

Złącze kartridża

- Nowe gry z lepszą grafiką i poprawioną muzyką zajmują znacznie więcej miejsca, dlatego zwiększono także pojemność samego kartridża. W zależności od gry będą one miały różną wielkość, maksymalnie aż do 32 MB.
- Oczywiście do nowego gniazda pasują wszystkie stare gry, zarówno te przeznaczone dla Game Boy, jak i dla wersji Color.

Głośnik i wyjście słuchawkowe

- Nowa wersja generuje o wiele lepsze efekty dźwiękowe.
- Dodatkowo większa pojemność kartridża umożliwia dodanie do gier specjalnych efektów, takich jak na przykład mówione dialogi.
- Niestety, standardowym źródłem dźwięku jest nadal monofoniczny głośnik o niezbyt wysokiej jakości. Aby móc w pełni cieszyć się nowymi efektami dźwiękowymi i muzyką, konieczne jest podłączenie dodatkowych słuchawek.

Game Boy Advance

NOWE DZIECKO W KONSOLOWEJ RODZINIE



Na 22 czerwca 2001 roku zapowiedziano europejską premierę Game Boy Advance. W tym dniu konsola pojawi się też w polskich sklepach. To będzie wielkie święto wszystkich graczy!

Game Boy Color (GBC) posiadała kolorowy wyświetlacz. Nadal jednak prawie nie zmienione pozostało wnętrze konsoli. Teraz nadszedł czas na radykalne zmiany. Światło dzienne ujrzało nowe wcielenie konsoli wszech czasów: Game Boy Advance (GBA).

Nowe...

Fakt, że masz do czynienia z nową konsolą, widać na pierwszy rzut oka. Nintendo zdecydowało się na całkowitą zmianę obudowy. Mimo że nowa maszynka ma zbliżone rozmiary do starszych modeli, to zupełnie ich nie przypomina. Znacznie powiększony wyświetlacz (aż o 50%) umieszczono w centrum obudowy, przyciski znajdują się po jego prawej i lewej stronie. Dodano dwa nowe klawisze, umieszczając je z przodu konsolki, obok złącza na kartridż. Dzięki temu GBA upodobił się

trochę do padów znanych z większych konsol. Te zmiany wyszły GBA na dobre, bowiem konsola lepiej leży w dłoniach, a dodatkowe przyciski znajdują się dokładnie tam, gdzie powinny. Nowy ekran pracuje w wyższej rozdzielczości, potrafi jednocześnie wyświetlić prawie 10 razy tyle kolorów, co ekranik GBC. Zmiany nie mogły ominąć także wnętrza konsoli. Jej sercem stał się teraz 32-bitowy procesor RISC, dzięki czemu maszynka ma działać ponad 17 razy szybciej niż jej poprzedniczka.

Oczywiście poprawiono także jakość generowanego dźwięku oraz znacznie zwiększono ilość pamięci operacyjnej urządzenia. Co to wszystko znaczy dla przeciętnego gracza? Otóż po raz pierwszy przenośna konsola otrzymała moc porównywalną z niektórymi stacjonarnymi modelami. Wykorzystując możliwości GBA, będzie można stworzyć pseudotrójwymiarowe gry z rewelacyjną grafi-

ką. Dlatego na najnowszym Game Boyu, oprócz klasycznych platformówek i wyścigów oglądanych z lotu ptaka, zobaczysz także strzelanki FPP (np. legendarnego DOOMA) i rajdy z widokiem zza samochodu (zapowiadane ADVANCE GTA wygląda niesamowicie). Oczywiście nowe, bardziej rozbudowane tytuły muszą zajmować o wiele więcej miejsca, dlatego kartridż powiększono do 32 MB.

...I stare

Ze starych rzeczy, niestety, pozostawiono jeden mały głośniczek, który niezbyt dobrze radzi sobie z odtwarzaniem dźwięków. Pozostaje ci więc zakup dodatkowych słuchawek. Gniazdo kartridża pozostało takie samo, a to oznacza... Dokładnie tak. Wszystkie stare gry z GB będą działały na nowej konsoli, a część z nich będzie mogła pracować w podwyższonej rozdzielczości! Niektóre wypuszczone niedawno tytuły zawierają także dodatkowe poziomy, których uruchomienie możliwe jest tylko i wyłącznie na GBA. Dlatego, jeśli posiadasz starszą wersję Game Boya i zamierzasz przesiąść się na najnowszą zabawkę Nintendo, nie musisz pozbywać się swojej kolekcji, wszystkie tytuły powinny bezproblemowo uruchomić się na GBA.

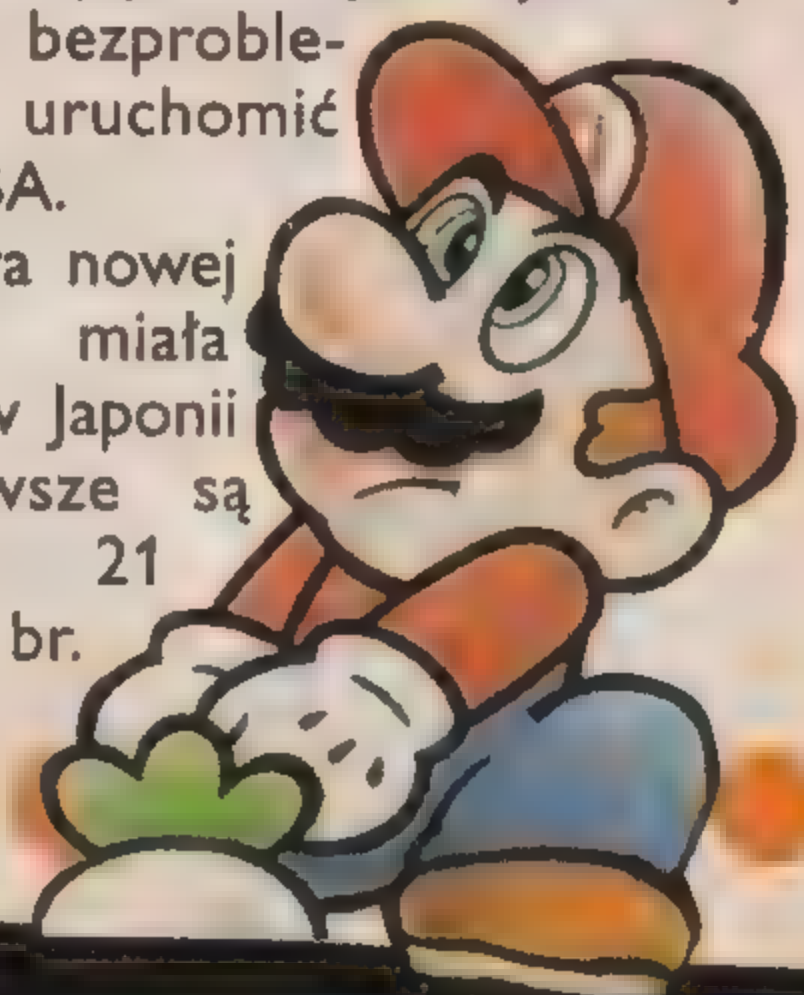
Premiera nowej konsoli miała miejsce w Japonii (oni zawsze są pierwsi!) 21 marca br.



MARIO KART to tytuł znany już z wcześniejszej wersji konsolki Game Boy. Tym razem wyścigi odbędą się na całego



Niestety, żeby jako pierwszy dojechać do tego zamczku, będziesz musiał przechrzcić sprytną konkurencję



Zaprezentowano też 25 nowych gier przeznaczonych specjalnie dla niej. Zgodnie z przewidywaniami konsola od razu odniosła sukces – w pierwszym dniu sprzedaży rozeszło się ponad 650 tys. jej egzemplarzy. Premiera europejska (także polska!) planowana jest już na 22 czerwca! W kraju kwitnącej wiśni konsola kosztuje około 100 dolarów. W Polsce cena wyniesie około 530 zł za konsolkę i około 220 zł za gry na nią. Pozostaje więc tylko czekać na premierę i zbierać pieniądze. Czyżby tegoroczne wakacje upłynęły pod znakiem Game Boy Advance?

Nowe gry

Gier na nową konsolę jest naprawdę sporo. Nie wszystkie od razu ukażą się w Polsce, ale o najgłośniejszych tytułach warto wspomnieć. DOOM to jedna z klasycznych i najbardziej kultowych strzelanin 3D. Era szalonej popularności strzelanek z widokiem z oczu bohatera rozpoczęła się na dobre właśnie od tej fantastycznej gierki. Nowe tytuły spowodowały, że DOOM odszedł w zapomnienie, teraz jednak powróci w wersji przeznaczonych dla najnowszej konsoli Nintendo. Obecne wcielenie gry zostanie oparte na wersji PC, z dostosowaniem do możliwości Game Boya. Co ciekawe, będzie ona także wyposażona w opcję multiplayer! Korzystając z specjalnej wersji kabla, można będzie grać nawet w cztery osoby naraz!

Na konsolach nie może zabraknąć doskonałych gier platformowych. Na najnowszą maszynkę Nintendo będzie ich naprawdę bez liku. Poczynając od kolejnej części WARIO LAND, już z numerem 4, poprzez flagową maskotkę Segi – SONIC: THE HEDGEHOG ADVANCE i SUPER MARIO ADVANCE, aż do SPYRO: SEASON OF ICE. Powrotem do klasyki będzie także wersja legendarnej już gierki PREHISTORIK MAN, w której będziesz miał okazję pomóc sympatycznemu jaskiniowcowi. Bardzo ciekawie zapowiada się także PINOBEE QUEST OF HEART, w którym poprowadzisz małą pszczołkę, która poszukuje wła-

snego serca. We wszystkich nowych platformówkach będziesz mógł spodziewać się znacznie poprawionej grafiki oraz ogromnych poziomów, które w pełni wykorzystają pojemność nowego kartridża.

Spora moc konsolki pozwoli tworzyć na nią znacznie bardziej rozbudowane wyścigówki. Sztandarowym produktem stanie się na pewno MARIO KART ADVANCE, w której będziesz mógł pościgać się razem z popularnym hydraulikiem. Gierka będzie obsługiwała tryb gry wieloosobowej, dzięki czemu będziesz mógł zmierzyć się z kolegami. Bardzo podobnie wygląda przygotowana przez Konami gra WAI WAI RACING ADVANCE. Ciekawie zapowiada się wersja znanej z PlayStation gry GRAN TURISMO, czyli doskonałych wyścigów samochodowych. Niesamowicie wygląda także gierka, w której będziesz miał okazję polatać futurystycznym pojazdem, czyli F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY.

Nieodłączną częścią oferty na każdą konsolę są także gry, w których będziesz miał okazję pokonać przeciwników w walce wręcz. Swoich sił będziesz mógł

próbować w FINAL FIGHT ONE – klasycznej bijatyce typu: „Idź cały czas w prawo”, a FIRE PRO WRESTLING pozwoli ci poprowadzić zawodnika w amerykańskiej odmianie zapasów. Jednak największym przebojem prawdopodobnie okaże się „advancowa” wersja słynnej gry TEKKEN. Niestety na razie nie ujawniono żadnych szczegółów na temat tej produkcji.

Na GBA pojawi się także wiele gier reprezentujących inne gatunki. W zapowiedziach umieszczone są dwie strategii: turowa – GAME BOY WARS ADVANCE i w czasie rzeczywistym NAPOLEON. Coś dla siebie powinni znaleźć także fani RPG i gier sportowych. Doskonale prezentuje się kolejny kandydat do tytułu najlepszej gry na Game Boya, czyli TONY HAWK 2. Gra szokuje rewelacyjną grafiką porównywalną do tej, którą znasz z PC.

Nadchodzący sezon zapowiada się wprost rewelacyjnie dla miłośników konsol. Kolejne urządzenia pojawiają się na rynku, przybywa też nowych tytułów. Nic dziwnego, że niedługo nie starczy czasu na inne czynności. Będziesz mógł za to bez ograniczeń przesiadać się z GBA na X-Boxa, GameCube czy choćby PS2. Żyć, nie umierać.

Dwa wcielenia

czyli parametry starego (GBC) i nowego (GBA) GameBoya

	GBA	GBC
Procesor	32-bitowy RISC	8-bitowy Z-80
Pamięć	256 kB	32 kB
Wyświetlacz	4x6 cm	4,5x4 cm
Rozdzielczość	240x160 pikseli	160x140 pikseli
Liczba kolorów	511 z 32000	56 z 32000
Pojemność kartridża	do 32 MB	do 2 MB
Baterie	2 paluszki	2 paluszki
Czas pracy baterii	15 godzin	10 godzin

SUPER MARIO ADVANCE

Producent: Nintendo Rodzaj: Platformówka 1-4 graczy

SUPER MARIO ADVANCE to gra, która nawiązuje do dobrze ci znanego tytułu z wcześniejszej wersji konsoli Game Boy, czyli do SUPER MARIO BROS. 2. Występują



Hopsal! Zabawa naprawdę wciąga. Nowa kreacja wygląda jak wspomiale

w niej lubiane od początku serii postacie: Mario, Luigi, Toad oraz księżniczka Peach. Najbardziej ciekawy fakt: że teraz w szranki będzie mogło stanąć naraz aż 4 graczy.



Teraz to nie przelewki. Na konsoli GBA możesz walczyć przeciwko znajomym

F-ZERO

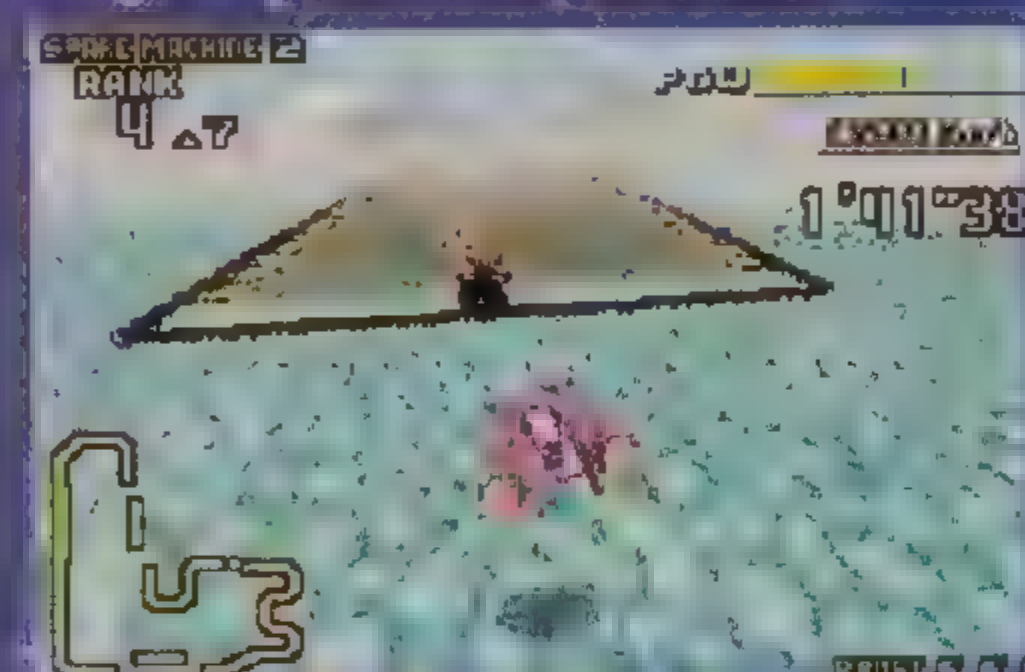
Producent: Nintendo Rodzaj: Wyścigi 1-4 graczy

Gra nie da ci ani chwili wytchnienia. Jeżeli chcesz wziąć udział w tym wyścigu, musisz uzbroić się w cierpliwość i przygotować na całonocną rozgrywkę. Masz do czynienia z cał-



Do biegu gotowi! START! Już to chwilkę rozpocznie się wielki wyścig

kiem nową grą, której akcja rozpoczyna się 25 lat później niż pierwszy wzór z Game Boya. Teraz wkraczasz w erę superszybkich wyścigów. Jak sobie poradzisz?



Atmosferę na pewno podgrzeje opcja multiplayer

KURU KURU KURURIN

Producent: Nintendo Rodzaj: Akcja 1-2 graczy

To zabawa dla naprawdę cierpliwych. Kto potrafi przeprowadzić magiczny patyczek przez wszystkie zakamarki labiryntu i ani razu nie dotknąć do ściany? No, kto! Gra



Magiczny kijaszek w trakcie wędrówki do celu, czyli do końca labiryntu

wciąga i jednocześnie potrafi doprowadzić do szafu, gdy noga powinie ci się pod sam koniec zabawy. Do tego gra oferuje dużo kolorów i ciekawych poziomów.



Oj, teraz chyba nie będzie już tak łatwo. Tyle przeszkód po drodze

CASTLEVANIA CIRCLE OF THE MOON

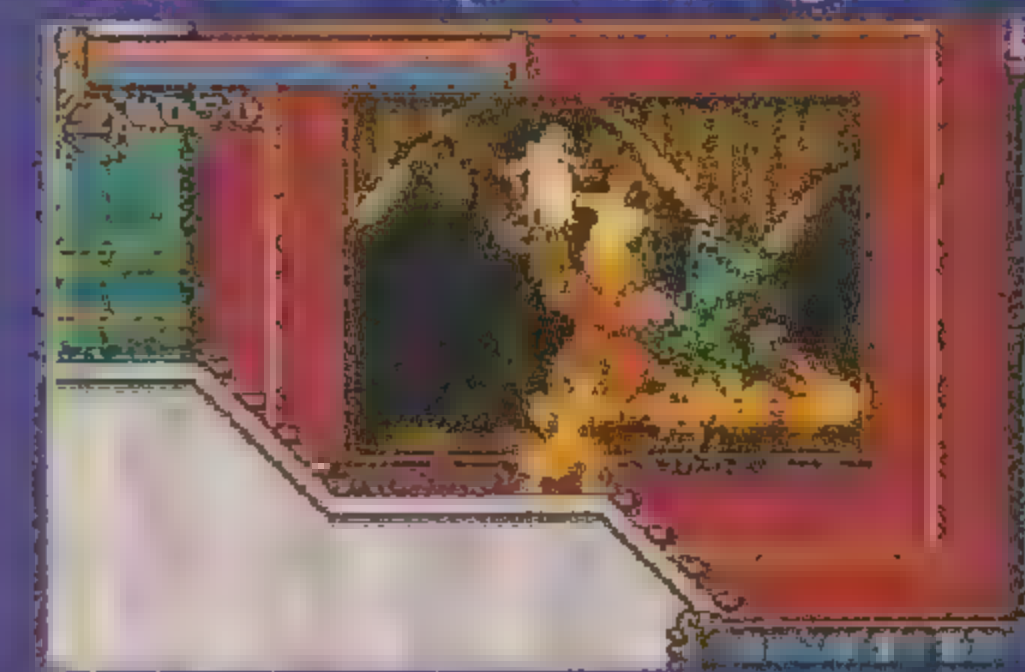
Producent: Konami Rodzaj: Akcja 1 gracz

Seria ze słowem CASTLEVANIA w tytule ukazuje się od 1997 roku. Należy do nieczęsto spotykanego na Game Boya gatunku RPG, w tym przypadku nawiązującego do przy-



Dracula! Zmarłych wstaje i cała zabawa zaczyna się od nowa

godź najslynniejszego wampira świata, Draculi. I choć twórcy gier uznali, że ten tytuł nie przyniesie już nic ciekawego, mylili się. CIRCLE OF THE MOON powraca w glorii.



Para bohaterów znowu musi polować na słynnego wampira

Ach, gdzie są te dawne czasy, gdy posiadacze komputerów różnych marek toczyli ze sobą prawdziwe boje? Czy pamiętasz jeszcze jednego z bohaterów tych potyczek?

Chwała i upadek imperium ATARI



ATARI MegaST – jeden z ostatnich produktów firmy

INFO

Znani i nieznani

■ JACK TRAMIEL

Osobą najczęściej kojarzoną z firmą ATARI był Jack Tramiel, a dokładniej... Idek Tramielski! Tak, dobrze się domyślicie – Polak, który po wojnie wyemigrował z rodzicami do Stanów Zjednoczonych. W 1955 roku założył on inną, równie znaną młodościom komputerów firmę – COMMODORE. Na pomysł tej nazwy wpadł będąc w armii amerykańskiej, uznał, że to brzmi ciekawie i... żadna duża firma jeszcze tak się nie nazywa. W 1984 roku porzucił COMMODORE i kupił akcje ATARI od znanego potentata filmowego, WARNER BROS. To właśnie Tramiel uważany jest za sprawcę sukcesów firmy, on też zwrócił uwagę, że przyszłość należy do rynku konsol.

■ STEVE JOBS

■ STEVEN WOZNAK

Również założyciele firmy APPLE COMPUTERS przez krótki okres czasu związani byli z ATARI. Pracowali w niej jako... projektanci gier.

■ NOLAN BUSHNELL

Założyciel firmy ATARI, po dwóch latach pozbył się udziałów w firmie, gdyż uważał, że nie ma ona szans przetrwania, a nakłady potrzebne na reklamę i promocję przerastają jej możliwości.

Na początku lat osiemdziesiątych wybuchła prawdziwa rewolucja elektroniczna. Dzięki konstrukcjom takich firm jak ATARI, AMSTRAD, COMMODORE czy SINCLAIR komputery wyszły z tajnych laboratoriów, stając się takim samym sprzętem domowym jak telewizor czy lodówka. W naszym nowym cyklu zaprezentujemy twórców pierwszych popularnych komputerów. Na początku zajmiemy się firmą ATARI...

Szybki zysk

Bliskim sercu graczy produktem tej firmy był Pong – pierwszy na świecie elektroniczny automat do gier na monety. Nikt nie przypuszczał nawet, że urządzenie to będzie cieszyło się aż tak wielkim powodzeniem. Już po krótkim czasie okazało się, że chętnych do zabawy jest wielu i w umieszczonym w barze w Sunnyvale (Kalifornia) automacie... przepełnił się pojemnik na ćwierćdolarówki. Niestety, Pong miał też wady: największą z nich był fakt, że mógł zaoferować tylko jedną

grę (Ponga właśnie). Tymczasem konkurencyjne maszyny dysponowały możliwością łatwej wymiany oprogramowania. Wiedząc o tym, szef firmy, Nolan Bushnell, sprzedał firmę korporacji Warner Brothers, ponieważ nie miał niezbędnych funduszy, by zmodernizować Ponga. Nowy właściciel utrzymał produkcję automatów do gier, wkrótce też pojawiły się ulepszone wersje Ponga i nowe tytuły. Część z nich trafiła nawet do Polski i do tej pory działa w salonach gier elektronicznych.

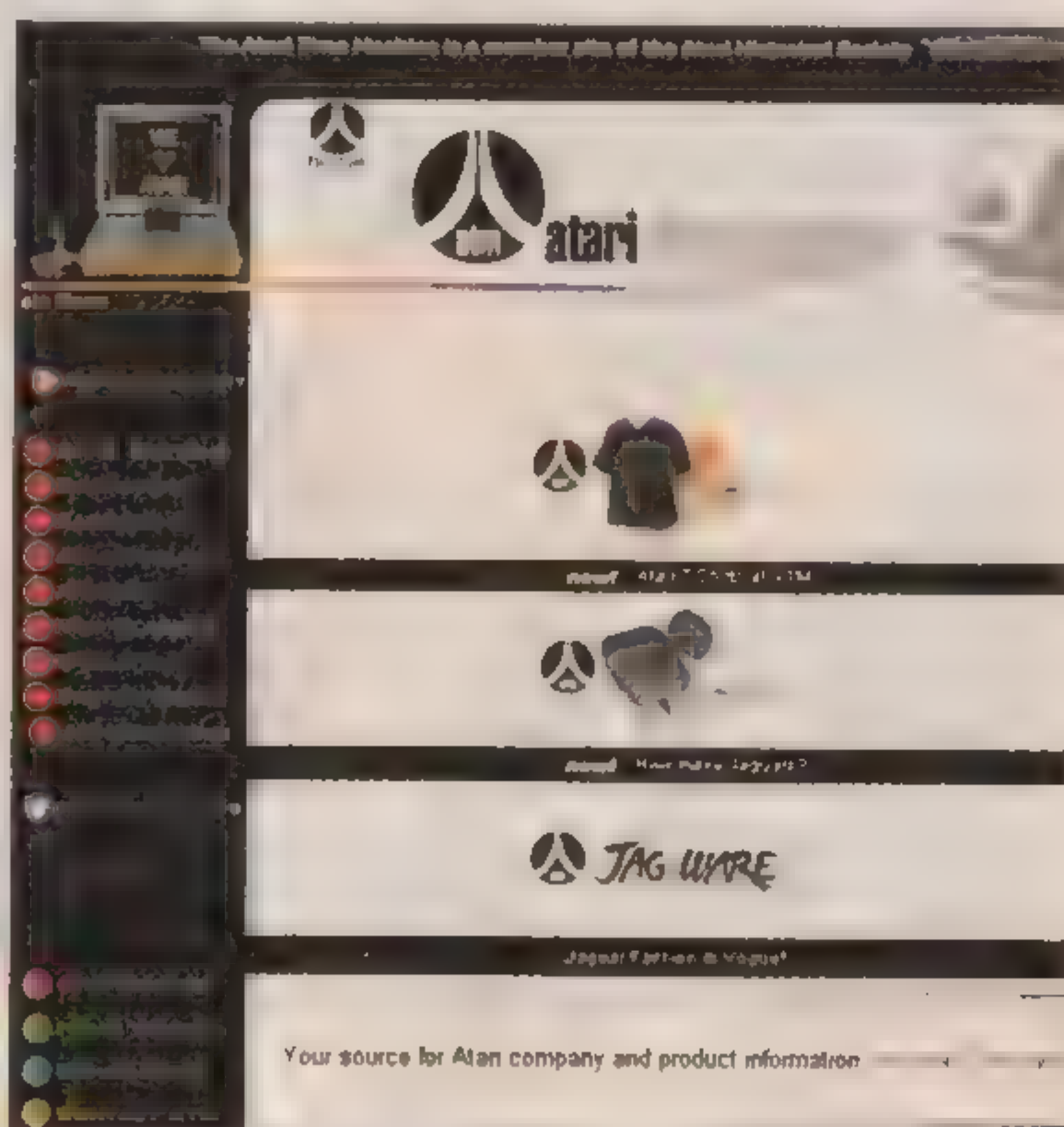
Nowy szef, nowe pomysły

W 1984 roku akcje ATARI kupił Jack Tramiel, były szef i założyciel COMMODORE. Przeorganizował on całą firmę oraz zapoczątkował produkcję nowych komputerów. Do tej pory użytkownicy mieli okazję podziwiać jedynie 8-bitowe ATARI. Modele 800XL, 65 i 130 XE cieszyły się sporą popularnością, choć część zastosowanych w nich rozwiązań mogła przyprawić o utratę zmysłów. Najważniejszymi zaletami tych maszyn stały się ogromna ilość dostępnego oprogramowania, także edukacyjnego, oraz duży wybór akcesoriów dodatkowych. Wśród nich znalazły się firmowe monitory, drukarki, a nawet modemy! Te ostatnie służyły do łączenia się z poprzednikiem Internetu, tzw. systemem BBS, gdzie można było znaleźć oprogramowanie i informacje udostępniane przez użytkowników sprzętu komputerowego.

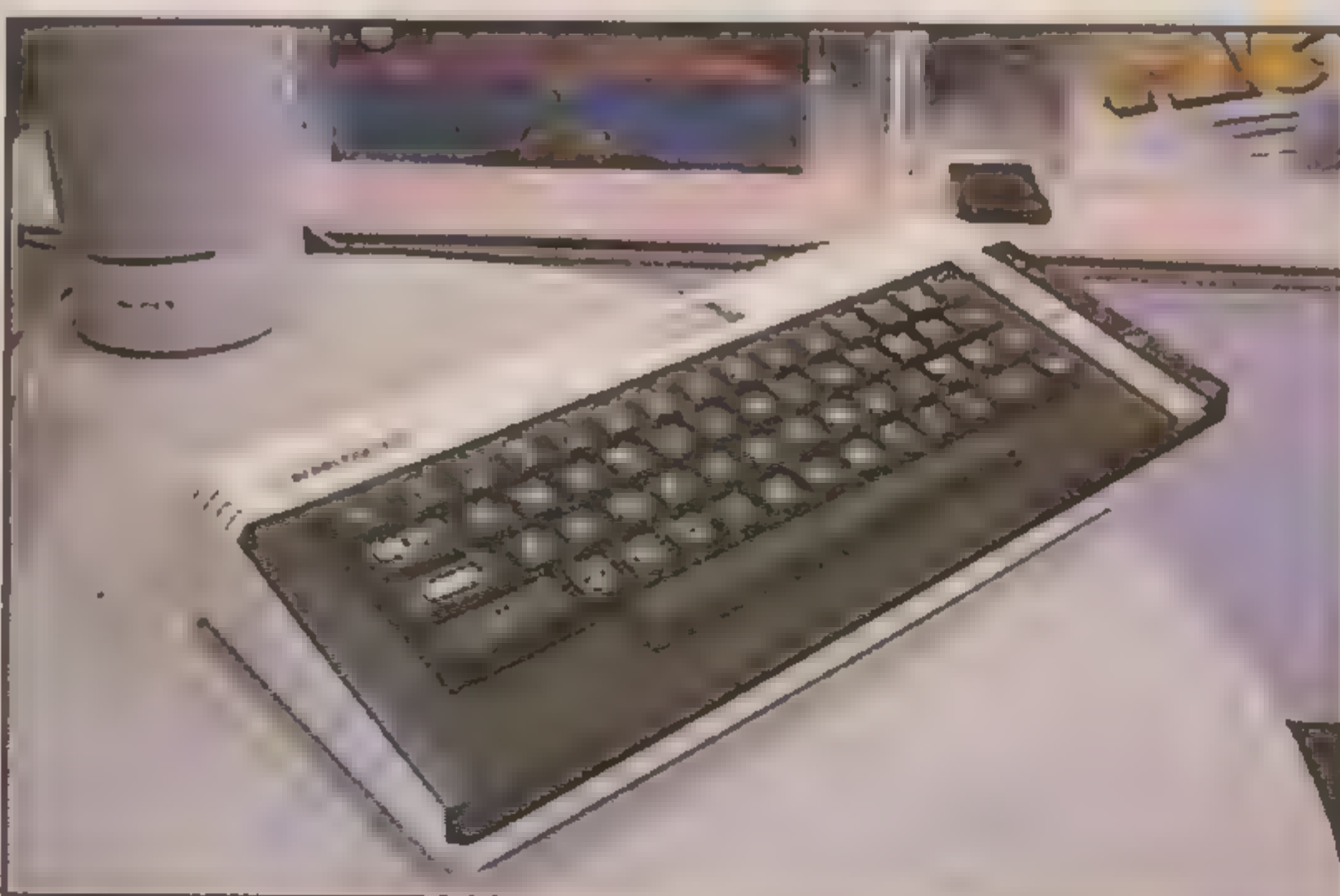
Jack Tramiel postanowił zaoferować światu domowe komputery 16-bitowe z całkiem nowym, przyjaznym systemem operacyjnym. ATARI serii ST dysponowały więc nie tylko szybszym procesorem (Motorolo 68000), ale też 512 lub 1024 Kb pamięci, wbudowaną stacją dyskietek 3.5 cala oraz myszką i graficznym syste-



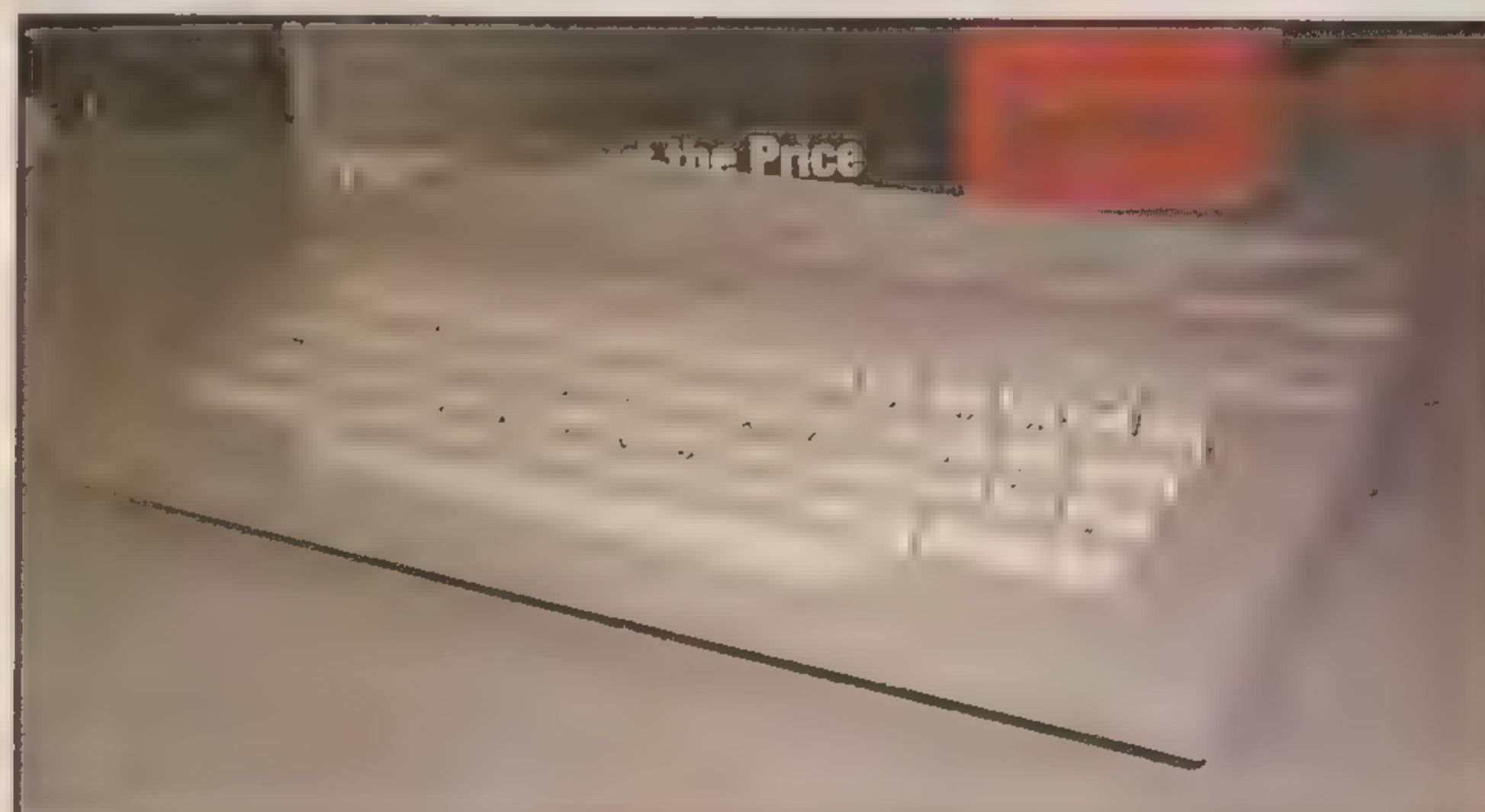
Rok 1970 – ATARI sprzedaje takie oto automaty do gier. Przypicie, wyglądają kosmicznie!



<http://homepage.tinet.nl/~morikar> to kolejny godny odwiedzenia adres poświęcony komputerom ATARI



Komputery serii XL (na zdjęciu ATARI 600XL) szybko zdobyły uznanie fanów gier...



Nic więc dziwnego, że kolejne modele – ATARI 65 i 130 XE – zachowały zgodność ze swoimi poprzednikami, oferując większe możliwości

mem operacyjnym TOS. Komputery mogły działać w jednej z trzech rozdzielczości: 640x200 punktów i 16 kolorach, 320x200 i 4 kolorach (z palety 512 barw) lub w trybie monochromatycznym 640x400. W modelu 1040STe unowocześniono układy grafiki i dźwięku, dzięki czemu paleta dostępnych kolorów powiększyła się do 4096 barw, a komputer mógł generować 8-bitowy dźwięk stereo.

Czemu kochamy ATARI?

Największym sukcesem Jacka Tramiela było... dopasowanie się do potrzeb użytkowników. ATARI ST zjednał sobie w ła-



Miłośnicy komputerów ATARI mogą znaleźć w Sieci bardzo wiele stron poświęconych produktom tej firmy. Jedną z najlepszych jest www.atari-history.com. Znajdziesz tutaj naprawdę wszystko o produktach korporacji: konsolach, komputerach, automatach...

twój sposób serca tak specyficznej grupy ludzi jak artyści. Najślynniejsi muzycy (np. Jean-Michel Jarre) używali go do tworzenia swoich utworów – ATARI ST miał wbudowany port MIDI do obsługi urządzeń muzycznych, a specjalistyczne oprogramowanie, np. CUBASE, do tej pory uważa się za perfekcyjne! ATARI ST to także... sprzęt do przygotowywania poważnych pism i książek – program CALAMUS dał początek popularnym dziś programom typu PageMaker czy CorelDRAW!

Droga ku upadkowi

Niestety, same dobre pomysły nie wystarczają, aby utrzymać firmę. Szczególnie, gdy konkurencja nie próżnuje. Na początku ATARI musiało zrezygnować



Pod adresem www.atari.com otwiera się dzisiaj strona firmy HASBRO...

z rynku konsol – po prostu Sega oraz Nintendo dysponowały znacznie silniejszym zapleczem programistów i zasypywały rynek coraz nowszymi grami. Brak umów z producentami spowodował, że ATARI mogło tylko pomarzyć o zdobyciu znaczącej pozycji na rynku.

Kolejnym problemem był brak skutecznego marketingu i reklamy. „Cóż z tego, że ATARI jest lepsze, skoro nikt o tym nie wie?” – mówili znawcy tematu. I zaraz dodawali: „A jeśli już to wiadomo, to i tak konkurencja szybciej wprowadza nowe rozwiązania”. To była niestety prawda, większość produktów firmy była po prostu źle wprowadzana do sprzedaży. Co więcej, użytkownicy musieli borykać się z kiepskim wsparciem technicznym, brakiem informacji oraz... brakiem oprogramowania. Pod koniec istnienia firmy doszło do zabawnej sytuacji: programy dla ATARI były doskonale przygotowane, praktyczne, użyteczne itp., ale było ich za mało. Poza tym konkurencja w postaci firmy COMMODORE szybko zaczęła

nadrabiać zaległości i przygotowała konkurencyjne modele komputera AMIGA. Mimo równie poważnych wad i niedoskonałości produkt dawnej firmy Tramiela zdobył większą popularność niż ta, którą cieszył się ATARI.

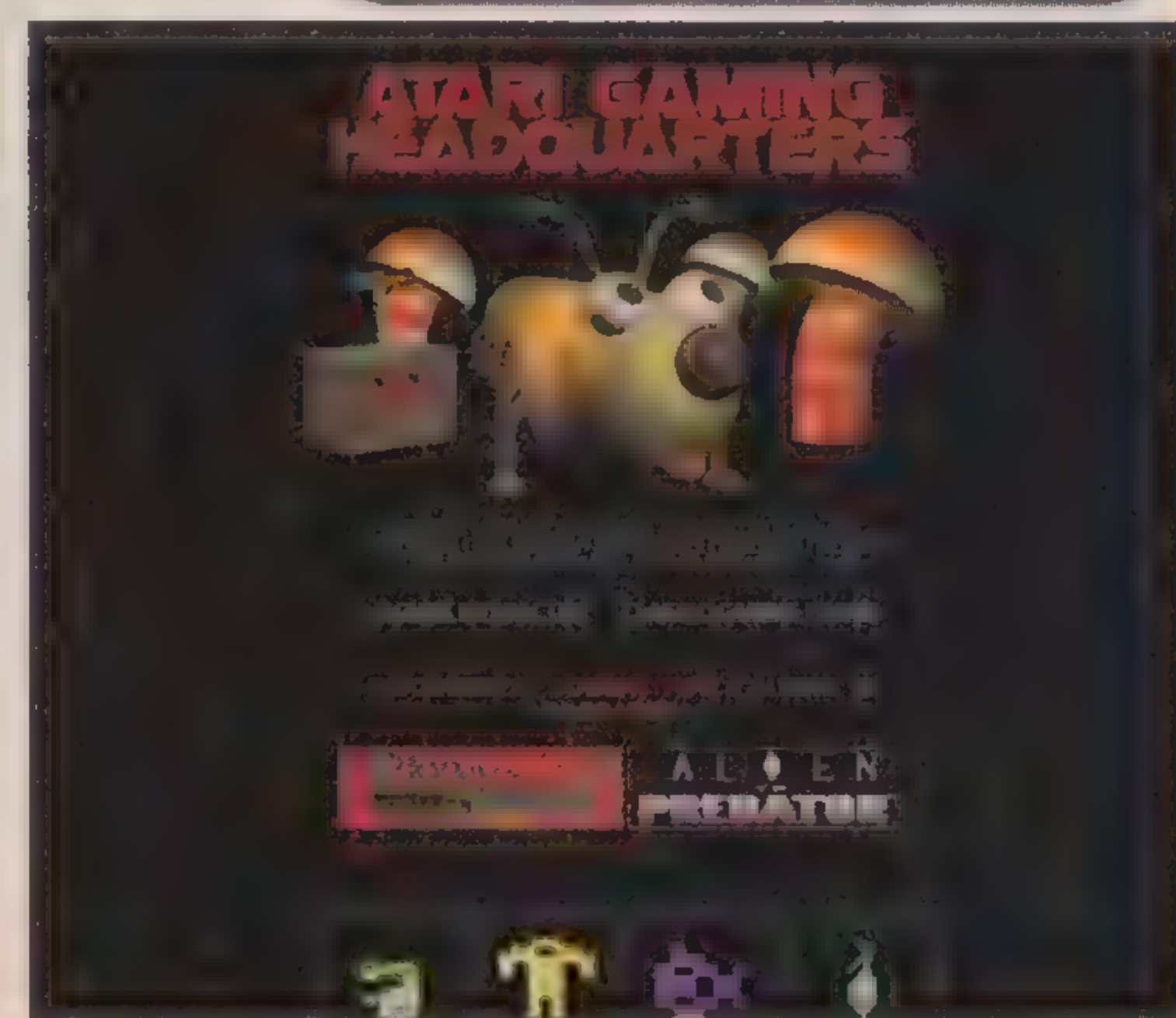
Ratujmy, co się da...

Na początku lat 90. firma powoli zaczęła chylić się ku upadkowi. I nie były w stanie temu zapobiec nawet kolejne prototypy rewelacyjnych komputerów: ATARI TT czy ATARI FALCON. Przez krótki czas firma próbowała się ratować, produkując... klony komputerów zgodnych z IBM PC, jednak i ta metoda zawiodła. Przez moment wydawało się, że rozwiązaniem problemów będzie powrót do produkcji konsol do gier. Domowa konsola JAGUAR oferowała, jak na tamte czasy, niezwykle możliwości, jednak mimo to nie pomogła firmie. Przenośna konsolka LYNX, posiadająca kolorowy ekran (wyświetlający obraz w 16 kolorach z palety 4096) oraz możliwość gry multiplayer po połączeniu kilku urządzeń, także nie poprawiła fatalnej sytuacji firmy.

Ostatecznie akcje firmy zostały wyprzedane różnym spółkom, często jako zabezpieczenie długów lub w wyniku wyroków sądowych o naruszenie patentów. Obecnie prawa do znaku ATARI oraz jej produktów należą do firmy HASBRO, jednak nie ma co liczyć na kontynuację produkcji z logo ATARI. Nadal powstają natomiast gry dla konsoli Jaguar. Są one tworzone przez amatorów-hobbystów. Samo HASBRO zrezygnowało bowiem z roszczenia praw do tego sprzętu, pozwalając żyć ATARI „ukrytym” życiem...



Pełen zestaw prawdziwego gracza i miłośnika komputerów. Kto by pomyślał, że historia tych urządzeń zaczęła się tak niewinnie...



www.atarihq.com to strona poświęcona głównie najślynniejszym grom na konsole i komputery ATARI

INFO

Kartki z kalendarza

■ Czerwiec 1972

Nolan Bushnell zakłada firmę ATARI. Powstaje automat do gier elektronicznych PONG. Dwa lata później Bushnell sprzedaje swoje udziały firmie Warner Communications (część Warner Bros.).

■ 1977

ATARI rozpoczyna produkcję Video Computer System (2600), jednego z najpopularniejszych w historii systemów do gier. Nośnikami programów są kartridże (kasety pamięci stałej).

■ 1982-1984

Pojawia się następca VCS, oznaczony numerem 5200 oraz 7800.

■ 1984

Połączenie ATARI Jacka Tramiela z... ATARI GAMES CORP., będącą nadal własnością WARNER BROS. Tramiel dokonuje reorganizacji firmy.

■ 1985

Rusza produkcja ATARI ST, zaawansowanego komputera domowego z graficznym systemem operacyjnym TOS/GEM.

■ 1990

ATARI rozpoczyna prace nad następcą ST, modelem TT.

■ 1991

Pojawia się w sprzedaży przenośny ATARI PORTFOLIO. Komputer zagrał nawet z samym Arnoldem S. w jednej ze scen filmu „Terminator”!

■ 1993

ATARI prezentuje nowy komputer FALCON oraz konsolę JAGUAR.

■ 1994-1999

Kłopoty finansowe korporacji. Akcje firmy kupuje SEGA oraz JTS, a następnie HASBRO.

■ Firma 3 razy zmieniała logo:



INFO

Niezwykła konsola

Mało kto dziś pamięta, że to właśnie ATARI w 1993 roku wpadło na pomysł wyprodukowania superwydajnej, jak na owe czasy, konsoli do gier. Urządzenie, nazwane Jaguar, było pierwszą na świecie 64-bitową konsolą. Umożliwiała grę nawet 32 graczom połączonym w sieć. Maksymalna rozdzielczość grafiki wynosiła 1600 na 600 punktów przy 16 milionach kolorów, sercem urządzenia był procesor Motorola taktowany zegarem 30 MHz. Wbudowana pamięć RAM – standardowo 2 MB – mogła być rozszerzona do 64 MB. Również możliwości dźwiękowe były ogromne: wysokiej klasy dźwięk stereo przy nie mniej niż 16 kanałach dźwięku.

Plany ATARI dotyczące konsoli były ogromne. Firma opracowała prototypy wielu gadżetów oraz akcesoriów, pośród których znalazły się m.in. modem czy... specjalny kask do zabawy w gry wykorzystujące rzeczywistość wirtualną!

Niestety, z powodu bankructwa firmy, Jaguar nigdy nie zdołał opłacać rynku gier konsolowych. Co ciekawe, konkurencyjne firmy długo jeszcze nie były w stanie doścignąć inżynierów ATARI. Większość „starych” pomysłów wprowadzana jest bowiem dopiero teraz...

Rower dobra rzecz!

<http://bikeboard.wp.pl>



Niedawno portal internetowy Wirtualna Polska wzbogacił się o strony znakomitego czasopisma rowerowego Bikeboard. Jest to nie lada gratka dla wszystkich roweromanów, ale nie tylko. Każdy, kto choć trochę interesuje się rowerami, przeczyta tu coś dla siebie. Oprócz profesjonalnych artykułów, znajdziesz tutaj dużo porad dla amatorów. Możesz dowiedzieć się między innymi, jak wydajnie pedałowac, jak pokonywać strome podjazdy, jak jeździć na tylnym kole i wiele, wiele innych. Sporo miejsca poświęcono na gruntowne testy sprzętu rowerowego

i na porady, jak prawidłowo konserwować swój bcykl. Niezwykle interesujący jest dział „Turystyka”, w którym dowiesz się, jak przygotować niezapomnianą wycieczkę rowerową. Znajdziesz tu również opisy najciekawszych polskich i zagranicznych tras. Jeżeli zamierzasz kupić nowy rower, to stronę Bikeboardu powinieneś odwiedzić w pierwszej kolejności, ponieważ znajduje się tu zbiór ponad 300 odnośników do stron producentów rowerów na całym świecie. Jest w czym wybierać.



Dwa Braty

www.radiostacja.pl/dwabraty

Programy w stylu Big Brother osiągają ogromną popularność. Na całym świecie ukazują się coraz to nowe mutacje różnych reality shows. TVN już zapowiada drugą edycję programu, być może na trochę innych zasadach, ale zawsze... Takie widowiska są również bardzo wdzięcznymi tematami do parodiowania. Jedną z najzabawniejszych wersji stworzyli dziennikarze Radiostacji. Ich program pod tytułem „Dwa Braty” to pierwszy radiowy reality show. W domu, w którym zamknięci są uczestnicy, zamontowano 167 mikrofonów rejestrujących 24 godziny na dobę wszystko, co dzieje się wewnątrz studia. Na stronie www.radiostacja.pl/dwabraty możesz zapoznać się z uczestnikami programu, tajemnicami technicznymi relacji i wysłuchać najlepszych fragmentów podsłuchanych przez mikrofony „Dwóch Bratów”.

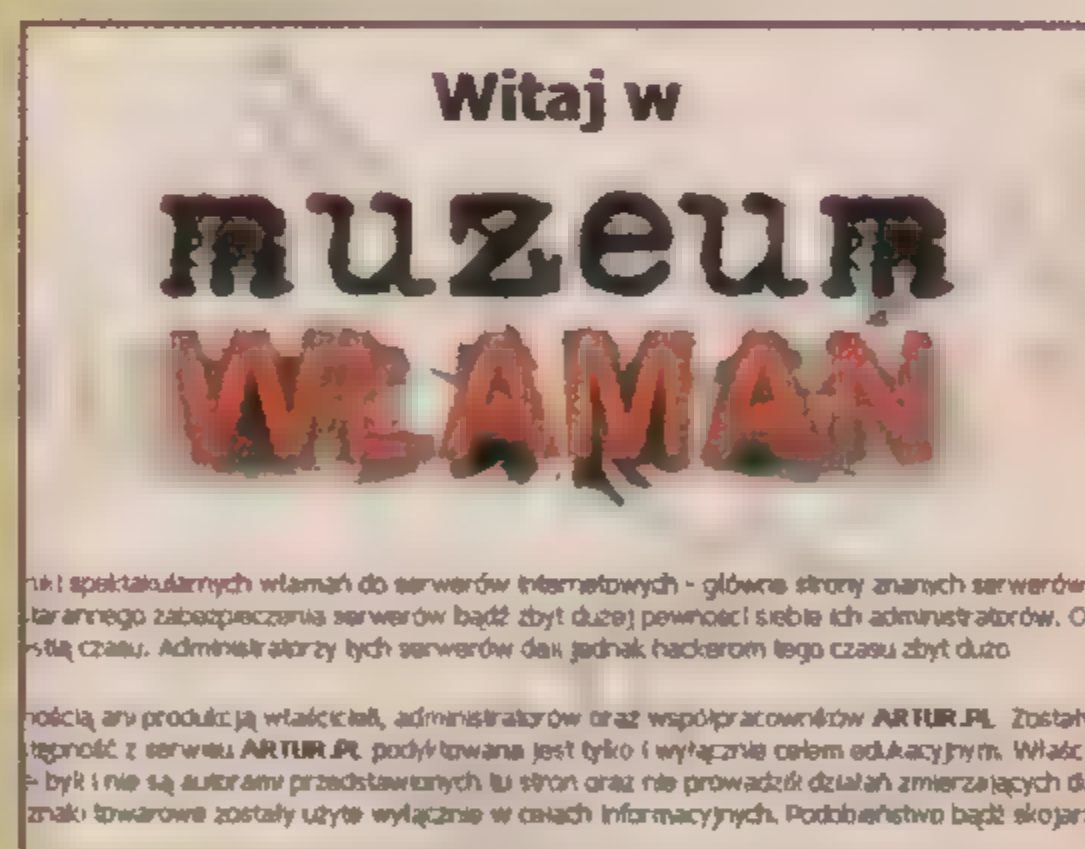


Muzeum właman

www.artur.pl/muzeum.html

Internetowców można podzielić z grubsza na trzy grupy. Do pierwszej zaliczają się osoby, które tylko czytają strony WWW i niekoniecznie zdają sobie sprawę, jak w ogóle działa Sieć. Druga – to osoby już bardziej wtajemniczone, czyli te, które oprócz buszowania po Sieci zajmują się wzbogacaniem jej zawartości. W tym celu robią, na przykład, strony. Trzecia grupa to internetowi guru, przed którymi żaden serwer nie ma tajemnic. Spośród tej właśnie gromadki rekrutują się hakerzy, czyli osoby, które włamują się do serwerów i, na przykład, zmieniają zawartość stron.

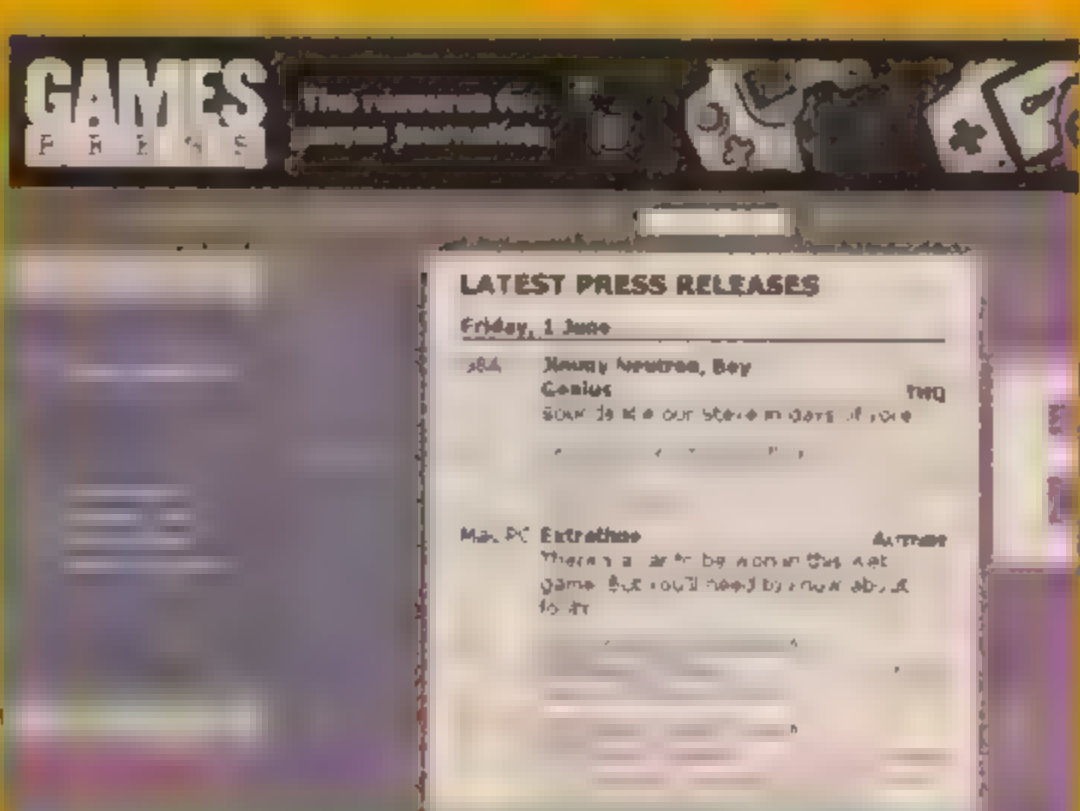
Działalność hakerów jest bardzo ulotna, ponieważ z reguły właściciele zaatakowanych serwisów internetowych szybko przywracają ich oryginalną zawartość. Niemniej jest w Internecie miejsce, w którym można pooglądać dokonania najsłynniejszych sieciowych włamywaczy. Pod adresem <http://www.artur.pl/muzeum.html> znajduje się Muzeum Właman, czynne 24 godziny na dobę. Wizyta w nim jest bezpłatna i w czasie wycieczki nie trzeba zakładać ochronnych kapci.



Dla graczy!

www.gamepress.co.uk

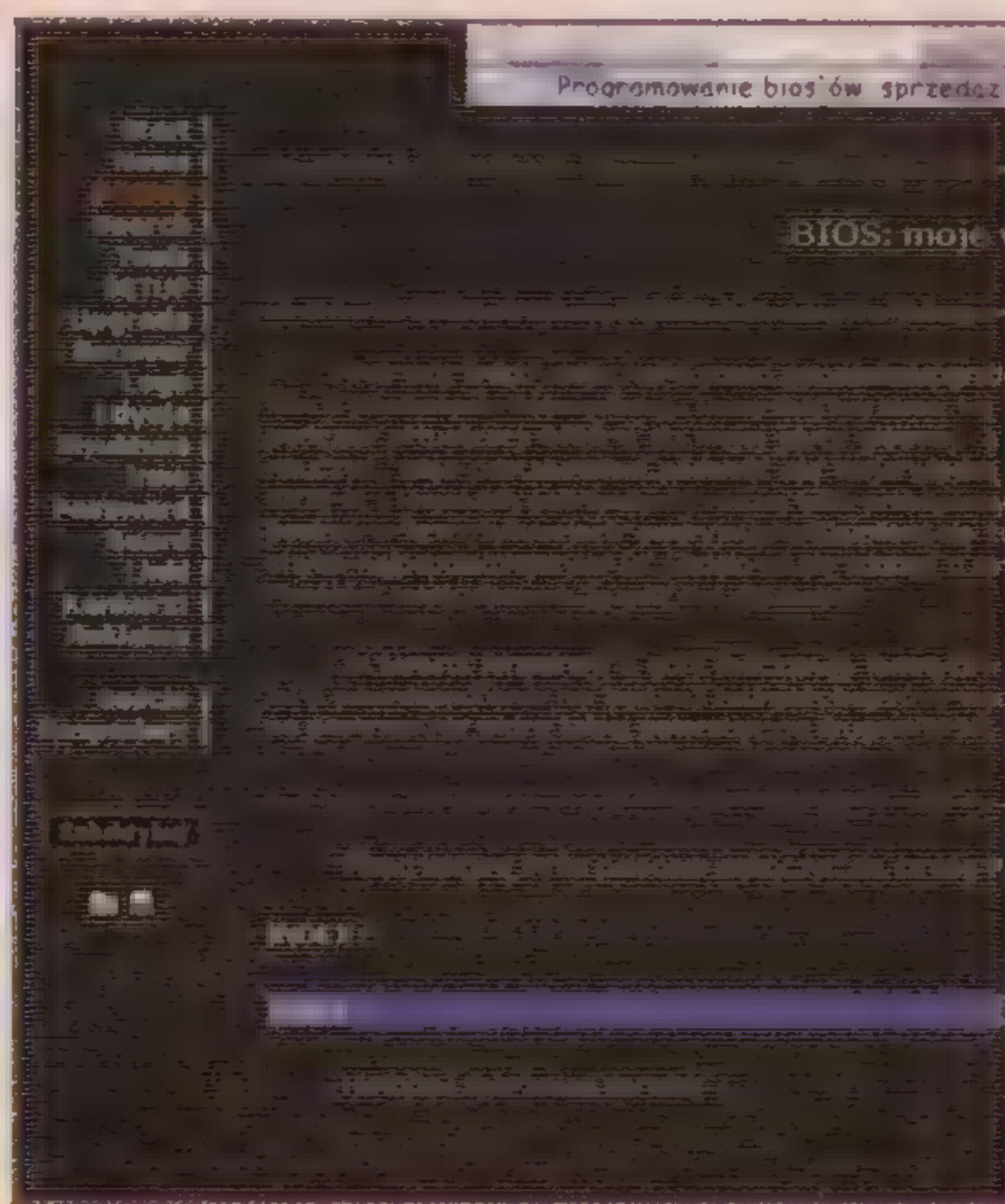
Pod adresem <http://www.gamepress.co.uk> znajdziesz szereg interesujących informacji dotyczących gier komputerowych. Są tu nie tylko zapowiedzi i recenzje ukazujących się tytułów, ale także bogata galeria screenów poświęconych poszczególnym produktom. Wortal powstał całkiem niedawno, bo latem zeszłego roku, cieszy się jednak już dużą popularnością wśród buszuja-



cych po Sieci miłośników „giercowania”. Jego zaletą jest to, że serwis jest codziennie aktualizowany, więc wszystkie najważniejsze wiadomości możesz tam na bieżąco przeglądać. Problem polega tylko na tym, że na stronie trzeba się zalogować, a to trochę trwa, no i konieczna jest dobra znajomość angielskiego. Inaczej nawet najciekawszy artykuł na nic ci się nie przyda.

Nie taki BIOS straszny

<http://bios.help.pl>



Najważniejszym programem w komputerze nie jest, wbrew pozorom, system operacyjny, lecz niewielki programik zapisany w pamięci flash na płycie głównej, czyli Bios. Komputer bez Windowsów jakoś przeżyje, ale bez Biosu jest tylko bezużyteczną kupą żelastwa i plastiku.

Jeżeli ustawienia Biosu to dla ciebie czarna magia, powinieneś zajrzeć na stronę <http://bios.help.pl>, gdzie możesz poczytać, jak ustawiać odpowiednie opcje na niebieskich ekranikach. Lekturę serwisu należy zacząć od obiecująco zatytułowanego działu „Porno”. Ci którzy liczą na oglądanie nieprzystojnych obrazków, szybko się rozczarują. Porno to Pierwszy Obowiązkowy Rozdział, który Należy Opanować. Znajdziesz tu elementarne wiadomości o Biosie spisane w formie FAQ-ów, czyli najczęściej zadawanych pytań.

TIPS

Przyczyny pojawiania się błędu 404

- Literówka, czyli pomyłka w nazwie żadanego łącza (twoja wina)
- Zmiana nazwy. Plik, którego szukasz, z niewyjaśnionych przyczyn zmienił nazwę (błąd po stronie serwera)
- Przeniesienie lub usunięcie. Plik zmienił miejsce zamieszkania na serwerze lub odszedł do nieba dla plików (błąd po stronie serwera)
- Inne. Tu można zaliczyć wszystko: od unieruchomionego serwera do interwencji „obcych” z Kosmosu (winowajca niezidentyfikowany).

Błąd 404

czyli sieciowe przypowieści

Spotkanie z błędem 404 nie należy do najmielszych. Zazwyczaj przeglądarka straszy cię wtedy białym ekranem i komunikatem wypisanym drobnym maczkiem, że strona nie została znaleziona, żebyś zobaczył, czy adres jest poprawnie wpisany, posprawdzał szereg ustawień sieciowych, a najlepiej to w ogóle wyłączył komputer i nie zwracał nikomu głowy, bo masz do czynienia z ERROREM 404!, a z tym fantem nic się nie da zrobić.

Na szczęście są w Sieci i takie serwery, których administratorzy pomyśleli o zbłąkanych internautach i specjalnie dla nich przygotowali odprężające i zabawne komunikaty informujące o napotkanych usterkach. Po wizycie na takiej stronie aż chce się szukać zaginionych plików, a przy okazji można trafić na trop wspaniałej legendy...

Dawno, dawno temu...

Legend na temat narodzin błędu jest kilka. Jedni genezy jego powstania doszukują się aż w Biblii (<http://www.greater-things.com/404error.htm>), inni próbują wciągnąć w całą aferę z błędem 404

404 Error - File Not Found

Hummm... seems one of our pages hasn't returned from its coffee break - we'll need to dock its pay. In the meantime, you can go to our [main page](#) and see if you can find it from there.

SEND COFFEE

Ta strona (<http://www.sendcoffee.com/loops.html>) właśnie poszła na kawę i jej nie ma. Powinieneś zwolnić ją z pracy. Tylko jak ją o tym powiadomić?

twórcę WWW Tima Bernersa-Lee i laboratorium CERN (<http://www23.room404.com/content/room404.asp>), jednak najciekawsza i chyba najbliższa „prawdy” wydaje się wersja Kendala Dawsona, który napisał opowieść pod tytułem „The Ballad of Code 200”. Brzmi ona mniej więcej tak (oryginalna wersja dostępna na stronie <http://www.paradigm.nu/404.html>). Bardzo, bardzo dawno temu był sobie plik o imieniu Kod 200. Żył on sobie spokojnie

wśród innych plików na serwerze, a były to te zamierzające czasy, kiedy Sieć miała jeszcze dobrą przepustowość, a wszystkie pliki posiadały swoje ustalone miejsce. Ale pewnego dnia wściekły olbrzym zalogował się na serwerze i po-

czynił ogromne spustoszenie. Niektóre pliki odeszły w niebyt, niektóre zostały porzucane po całym serwerze, inne zmieniły nazwy. W całym tym zamieszaniu Kod 200 zaginął bezpowrotnie. Towarzysze niedoli postanowili uczcić pamięć nieszczęśliwego Kodu 200 i wpadli na pomysł, aby przygotować poświęconą mu stronę. Jeśli dokładnie wsłuchasz się w sieciowe odgłosy, być może usłyszysz pliki rozpaczające po stracie przyjaciela. Na jego cześć powstał hymn z następującym, wzruszającym refrenem: „W okamgnieniu! Biedny Kod 200 zmienił się w Kod 404 – plik nieodnaleziony”.

Morał z tego taki: jeśli trafisz na stronę, której nie można znaleźć na serwerze, to sprawdź najpierw, czy nie zrobiłeś jakiegoś błędu w pisowni i spróbuj ponownie. Jeśli nie pomogło, to oddaj cześć Kodowi 200 – internetowemu bohaterowi wszystkich serwerów.

Przygotuj własną stronę informującą o błędzie 404

Ty też możesz stworzyć własną stronę informującą internautów o błędach na twoim serwerze tak, aby żaden odwiedzający twoją stronę ci nie umknął, nawet jeśli pomyli się w adresie. W tym celu musisz przygotować prostą stronę, na której umieścisz jakiś niebanalny tekst i odnośniki do strony głównej. Na potrzeby naszego przykładu tę stronę nazwiemy bład.htm.

1. W sekcji HEAD musisz umieścić następujący kod:

```
<meta HTTP-EQUIV=
"REFRESH" CONTENT="6;
URL=http://www.
twój_serwer.pl/index.htm"
target="_top">
```

Wartość CONTENT, określa, po ilu sekundach od załadowania strony z informacjami o błędach (bład.htm) przeglądarka automatycznie przeniesie użytkownika na stronę główną lub inną stronę, która jest zdefiniowana przez wartość URL.

Trzeba pamiętać, że nie wszystkie przeglądarki poprawnie interpretują znaczniki „meta”. Nie zapomnij więc dodać „zwykły” odnośnik.

2. Teraz wymyśl coś zabawnego dla przyszłych internautów zagubionych w cyberprzestrzeni i umieść to na stronie. Przygotuj jakiś odłotowy rysunek i gotowe.

3. Kolejny etap przygotowań to umieszczenie strony i obrazków na

O, Are we lost, Dear? 

Zgubiłeś się, kochanie? (http://snark.co.il/nie_ma.html). Oto kolejny przykład bardzo zabawnej strony, która na jakiś czas przestała istnieć

404 NOT FOUND

www.catatonic-comix.com

HI! I'M SOFIA COPPOLA
AND I'VE BEEN TOLD TO TELL YOU
THAT THE FILE YOU REQUESTED
COULD NOT BE FOUND ON THIS
SERVER! SORRY! ALSO, MY
GRANDPA'S A REAL FAMOUS
MOVIE MAKING GUY!



COMIX ARCHIVEZ | CATATONIC COMIX HOME | ABOUT THE AUTHOR

Córka filmowca (<http://www.catatonic-comix.com/404.html>). Niestety, ma dla ciebie przykrą wiadomość. Strona, której szukasz, nie może być znaleziona

A tak naprawdę...

Tyle legenda. Prawdziwa przyczyna pojawiania się strony z błędem 404 jest bardzo prosta. Aby dobrze to zrozumieć, trzeba sobie uświadomić, jak przeglądarka komunikuje się z serwerem. W największym uproszczeniu wygląda to następująco:

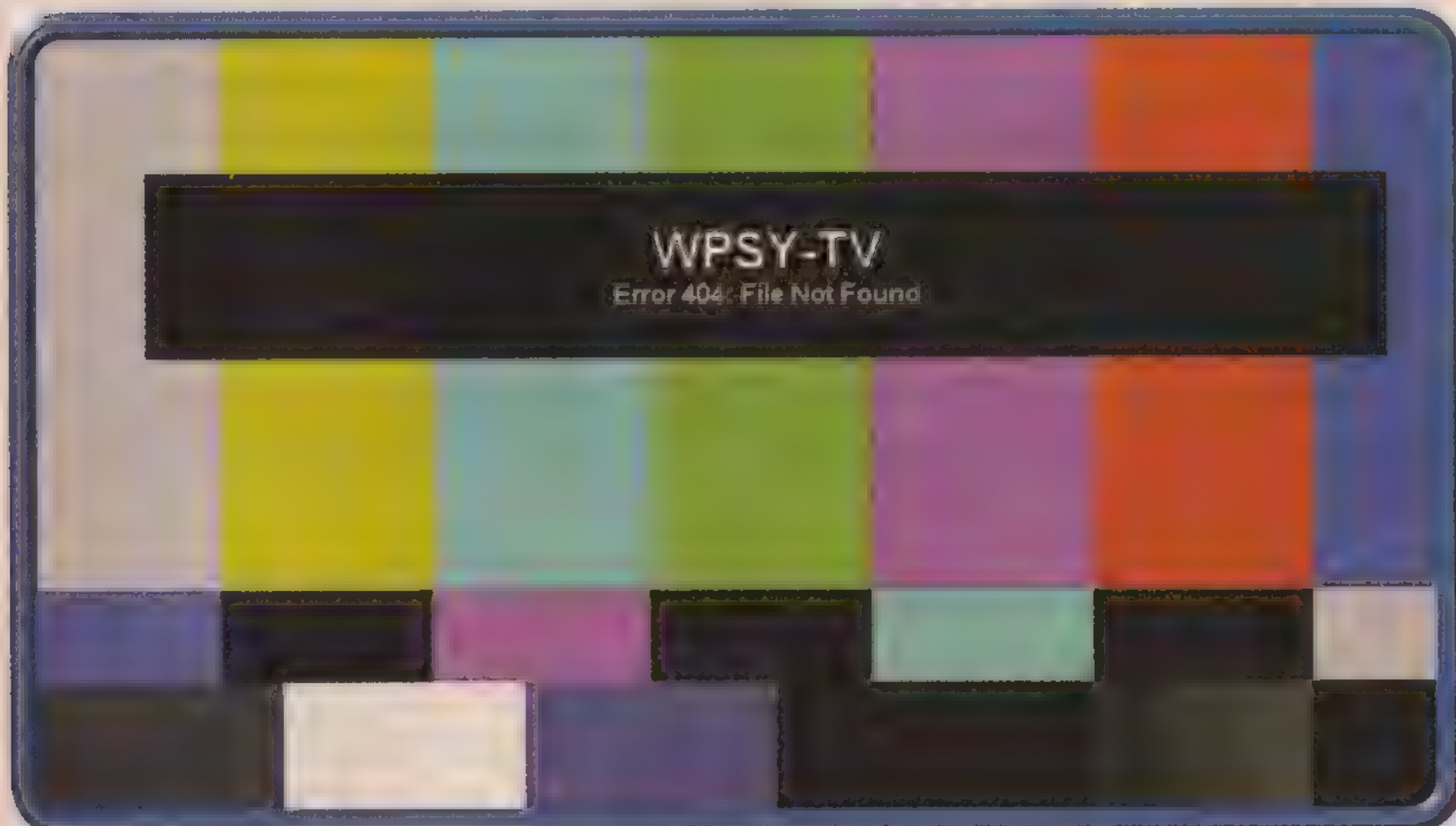
1. Przeglądarka wysyła zapytanie o status dokumentu do serwera, na którym umieszczona jest strona.

2. Serwer jej odpowiada. Jeżeli wszystko jest w porządku, to zwracana jest informacja oznaczona jako kod „200 OK” (czyli bohater naszej legendy).

3. Jeżeli coś jest nie tak, to serwer

zwraca komunikat o błędzie, który może być oznaczony kodem 401, 403, 404 itd. Interpretacja powyższych cyfr okazuje się bardzo prosta. Czwórka na początku oznacza, że błąd leży po naszej stronie. Kolejne cyfry to oznaczenia szczegółowych rodzajów błędów. 401 Unauthorized (nie masz upoważnienia do oglądania tej strony). 403 Forbidden (dostęp do tej strony jest zabroniony).

Jeżeli chcesz dowiedzieć się czegoś więcej o innych zagadnieniach technicznych dotyczących błędów, zajrzyj na doskonale prowadzoną stronę 404 Research Lab (<http://www.plinko.net/404>).



A co to? Telewizor? (<http://www.psymon.com/error404.html>). Od takiego widoku można dostać ataku migreny

serwerze. Do tego celu użyj jakiegokolwiek klienta FTP.

4. Po zalogowaniu się na serwer w katalogu głównym znajdź plik .htaccess (to nie jest błąd! Nazwa tego pliku zaczyna się od kropki i nie ma rozszerzenia). Następnie otwórz go w jakimś edytorze (na przykład Notatniku Windows) i tam dodaj na samej górze następujący kod:

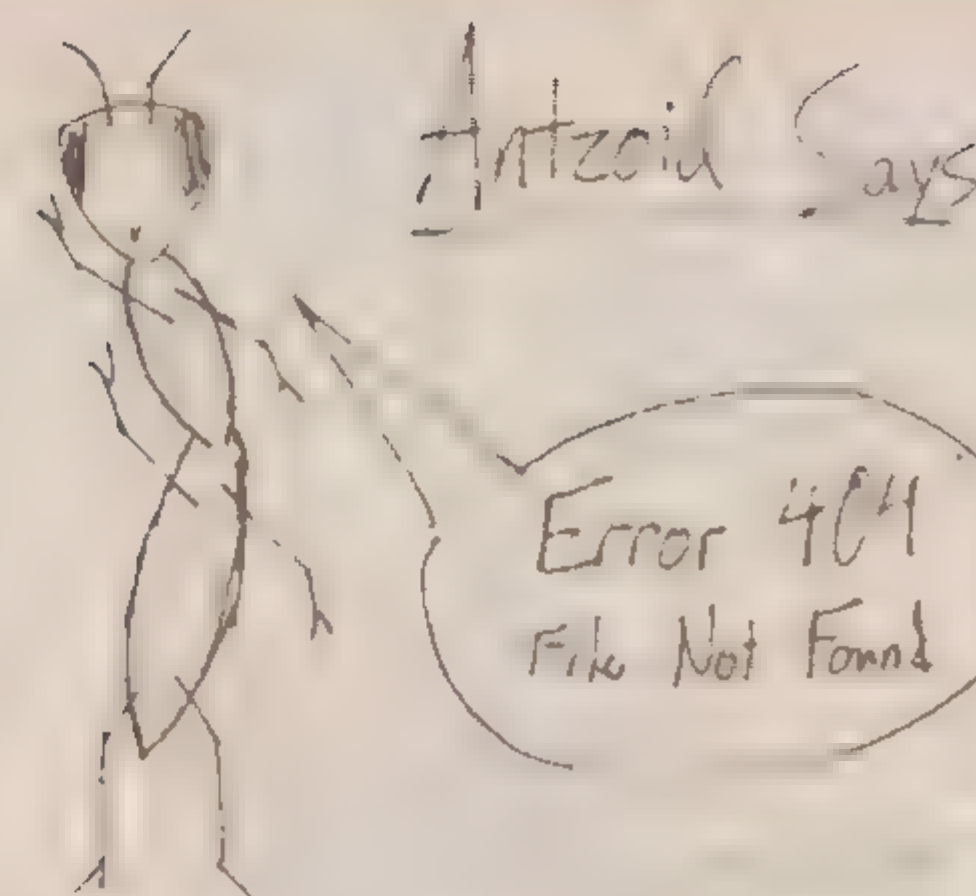
ErrorDoc 404 http://www.twoj_serwer.pl/blad.htm

5. Zachowaj zmiany i wyślij plik na serwer.

Uwaga!!!
Jeżeli nie udało ci się znaleźć pliku

.htaccess na twoim serwerze, to możesz go sam w bardzo prosty sposób przygotować. Do tego celu należy użyć zwykłego Notatnika. Tu jednak może czyhać na ciebie pułapka, ponieważ system Windows '98 nie pozwala tworzyć takich „dziwnych” plików. Musisz użyć podstępu. Po napisaniu odpowiedniego pliku zapisz go w formie plik.txt i zmień jego nazwę przy użyciu, na przykład, pocztowego Norton Commandera.

Administratorzy niektórych darmowych serwerów nie pozwalają użytkownikom na manipulowanie przy pliku .htaccess. Wtedy pozostaje wysłanie e-maila z gorącą prośbą, aby administrator uwzględnił przygotowane przez ciebie zmiany.



InterSanity

Dyskotekowa Mrówka zjadła pliki (<http://www.intersanity.com/404.html>)

Sto pomysłów na zgubione strony

Pomysłowość internautów w zakresie konstruowania zabawnych stron informujących o błędzie 404 nie zna granic. W Sieci można natknąć się na przykład na taki oto komunikat: „Jak ciebie tu nie było, plik był, a teraz ty tu jesteś i pliku nie ma! Kto więc ukradł pliki? Może ty?” (<http://www.loadstar.prometeus.net/missing.html>). Inny zabawny przykład można obejrzeć na stronie <http://www.sendcoffee.com/oops.html>, na której dowiesz się, że praca strony internetowej to nie taki łatwy kawałek chleba. Przemęczone strony często nie wracają z przerwy na krzepiącą kawę.

Nierzadko zdarza się również, że strony porywane są przez kosmitów. Na stronie Roswell Online Page (<http://www.roswell-online.com/error.htm>) o błędzie informuje cię kosmita, który stanowczo twierdzi, że jego koledzy nie oddadzą strony, dopóki rząd nie uzna istnienia UFO. A Któż lepiej zajmie się niewyjaśnionym zaginięciem niż agentka Scully. Pod adresem <http://gaeb.teatime.com/notfound.html> wpatrzona w nieznane Gillian Anderson twierdzi, że „Prawda może być gdzie indziej... ale pliku, którego szukasz, tu nie ma”.

Podobnie jak ufoludkom, porywanie stron bardzo spodobało się Tolkienowskiemu Panu Ciemności – Morgothowi. Skutki jego niszycielskiej działalności można podziwiać na stronie <http://www.valaquentia.com/e404.html>.

Jeżeli już zupełnie nie wiadomo, co stało się z plikami, których szukasz, to przyczyna może być tylko jedna. Z pewnością zniszczył je Buźka – czarny cha-

rakter znany z występów w filmach o agencie 007. Na stronie <http://www.banana-dine.com/m/4404040.html> możesz zobaczyć, co Buźka robi z niegrzecznymi stronami WWW.

Więcej zabawnych przykładów dotyczących zagubionych stron znajdziesz na stronie The 404 Homepage <http://www.mindspring.com/~isixtyfive/404page/404.html>, której autorzy pieczołowicie wyszukiwali w Internecie najlepsze komunikaty o błędach. Strony podzielone zostały na kilka kategorii i w każdej z nich przyznawana jest nagroda. Inna galeria mieści się na wspomnianej już stronie 404 Research Lab (<http://www.plinko.net/404>). Tutaj również warto zajrzeć. A jeżeli jeszcze ci mało, to kliknij tutaj:

- Spotkanie z Jessicą (<http://www.jessicabrooks.com/404.html>)
- Uciekaj, bo będę krzyczeć! (<http://www.mcaf.com/404.html>)
- Córka filmowca (<http://www.catatonic-comix.com/404.html>)
- Dyskotekowa Mrówka zjadła pliki (<http://www.intersanity.com/404.html>)
- Robaki zjadły pliki (<http://www.patchmonkey.net/anyerror.html>)
- Internetowa Małpa nie znalazła plików, być może zjadły je Fuzzie? (<http://www.metropulse.com/404.shtml>)

– A co to? Telewizor? (<http://www.psymon.com/error404.html>)

– Jeśli nie wiadomo, gdzie są pliki, to pewnie porwali je kosmici (<http://www.beyondcommunion.com/error.html>).

Życzymy udanego polowania na zgubione strony.



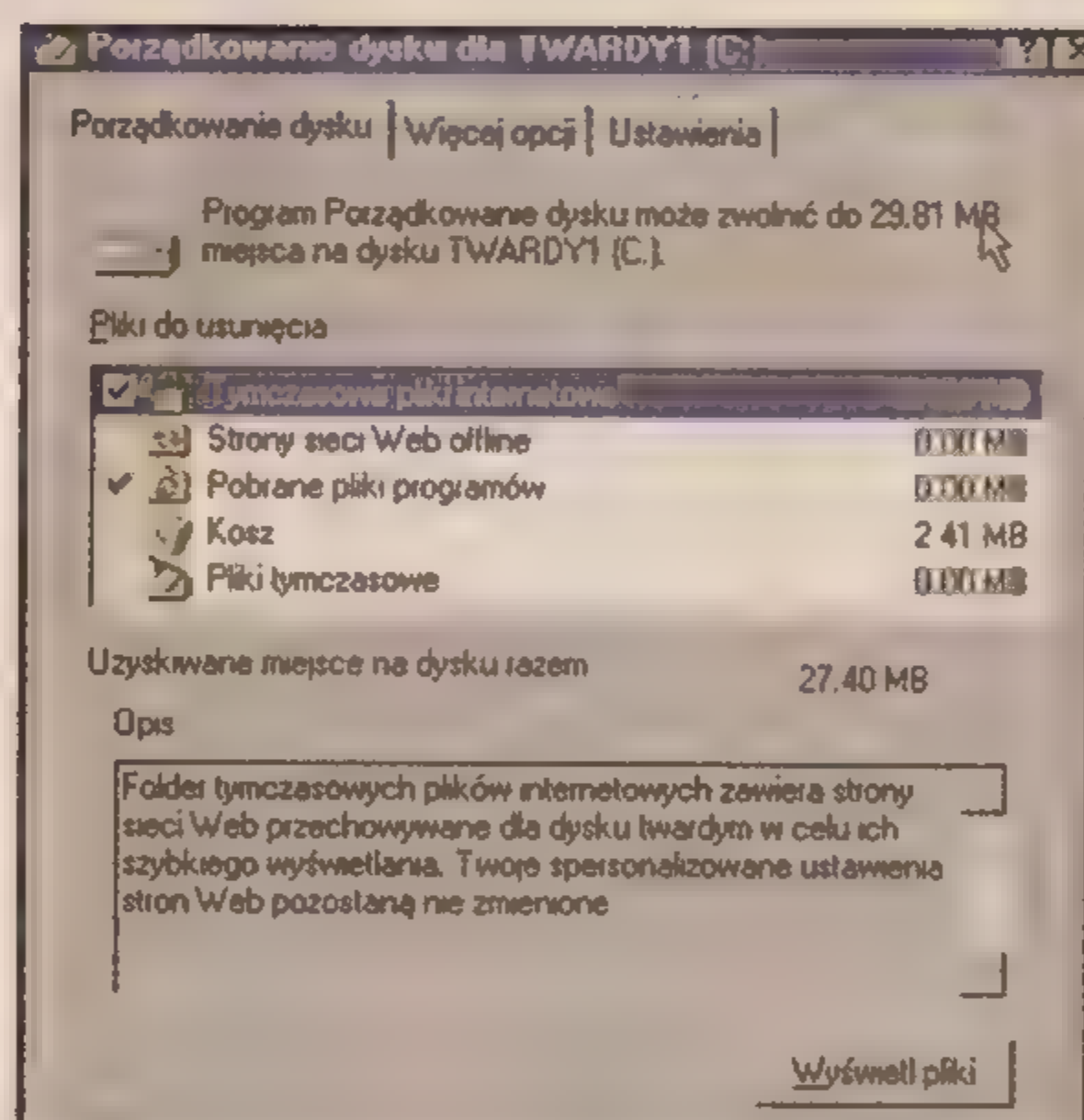
Wielkie porządki na dysku twardym

Praca na komputerze powinna być prosta i bezproblemowa. Jednak Windows znany jest ze swojej awaryjności. Aby utrzymać system w ryzach, warto regularnie korzystać z programów narzędziowych dostarczanych wraz z nim

Każdy, kto korzysta z okienek, wie, co może wyczyniać ten program. Częściowo winę za taki stan rzeczy ponosi sam system, częściowo użytkownicy w nim mieszkający, nie bez winy są także źle napisane programy. Niektóre błędy wymagają reinstalacji systemu, inne można naprawić, korzystając z programów narzędziowych dostarczonych z systemem. Inną znaną cechą okienek jest także stopniowe zwalnianie pracy komputera wraz z upływem czasu. W tej sytuacji najlepszym rozwiązaniem byłoby także sformatowanie twardego dysku i ponowne umieszczenie na nim wszystkich programów. Ponieważ jest to czynność niezwykle czasochłonna, warto skorzystać w tym celu z jednego z poręcznych programów.

Porządkowanie dysku

Ten program uruchomi się automatycznie wtedy, kiedy zabraknie ci miej-



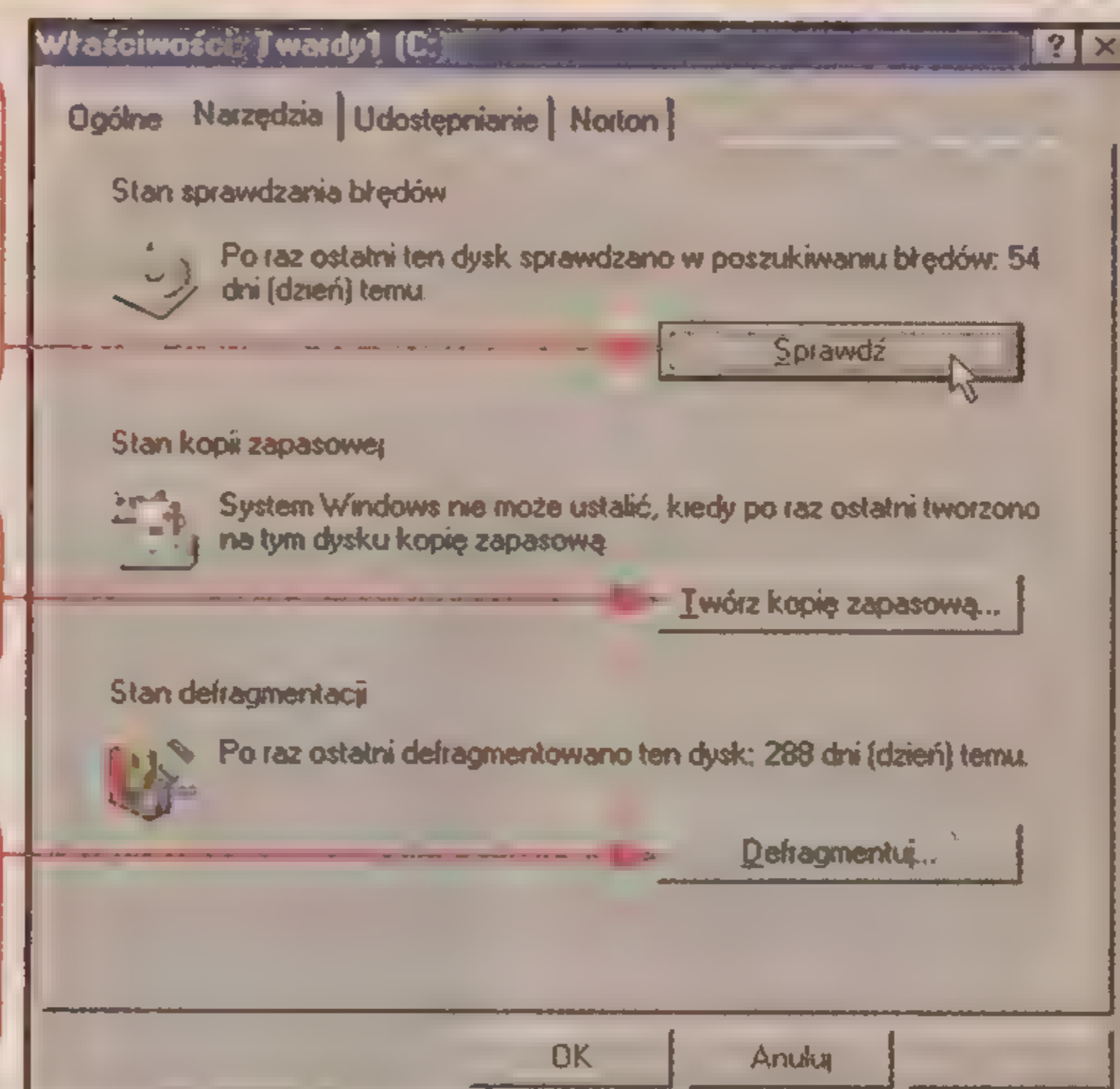
Generalne porządki na dysku są niestety trochę czasochłonne

sca na twardym dysku. Jego rola jest bardzo prosta – pokazuje, które dane można usunąć z systemu. Mogą to być pliki tymczasowe, pobrane witryny in-

Scandisk uruchamia się po awarii systemu. Mimo to warto czasem samemu sprawdzić dysk przy jego pomocy

Z kopii zapasowej większość użytkowników wcale nie korzysta...

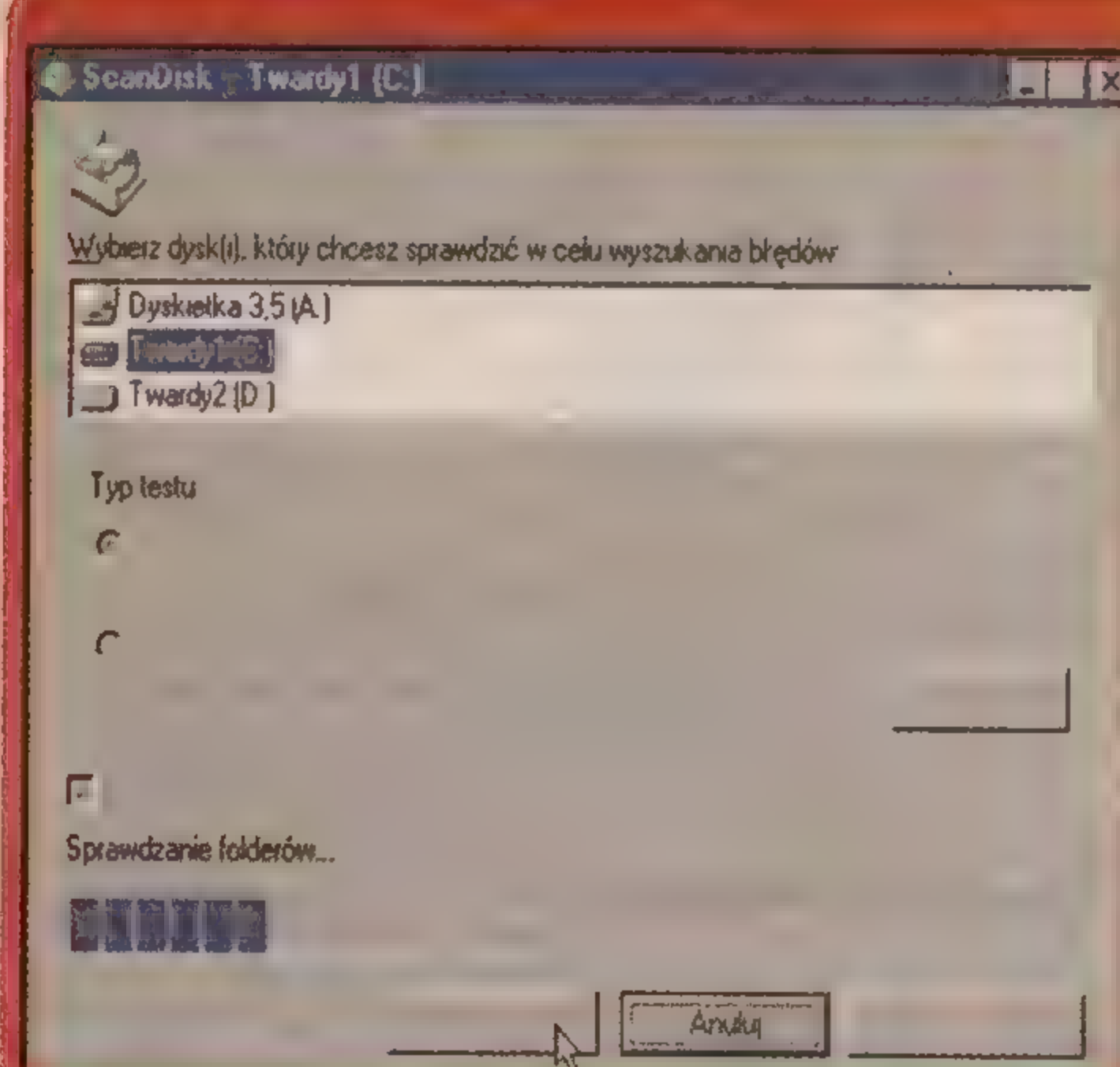
Defragmentacja dysku może przyspieszyć działanie programów i poprawić komfort pracy



ternetowe czy zawartość kosza. Odpowiednie opcje zaznaczasz, klikając po ich lewej stronie. Jeśli usunięcie niepotrzebnych plików nie dało ci wystarczająco dużo miejsca, zajrzyj do następnej zakładki WIĘCEJ OPCJI. Znajdziesz tutaj przyciski uruchamiające instalator Windows – pomoże ci on odinstalować nieużywane elementy systemu – oraz skrót do DODAJ/USUŃ programy, gdzie będziesz mógł pozbyć się niepotrzebnych aplikacji.

Kreator konserwacji systemu

Opisane wyżej czynności, takie jak defragmentacja czy sprawdzanie dysków, warto wykonywać regularnie, np. co 10 czy 15 dni. Jeśli nie zawsze masz na to czas, skorzystaj z prostszej metody – kreatora konserwacji systemu. Program ten automatycznie wykona za ciebie



ScanDisk

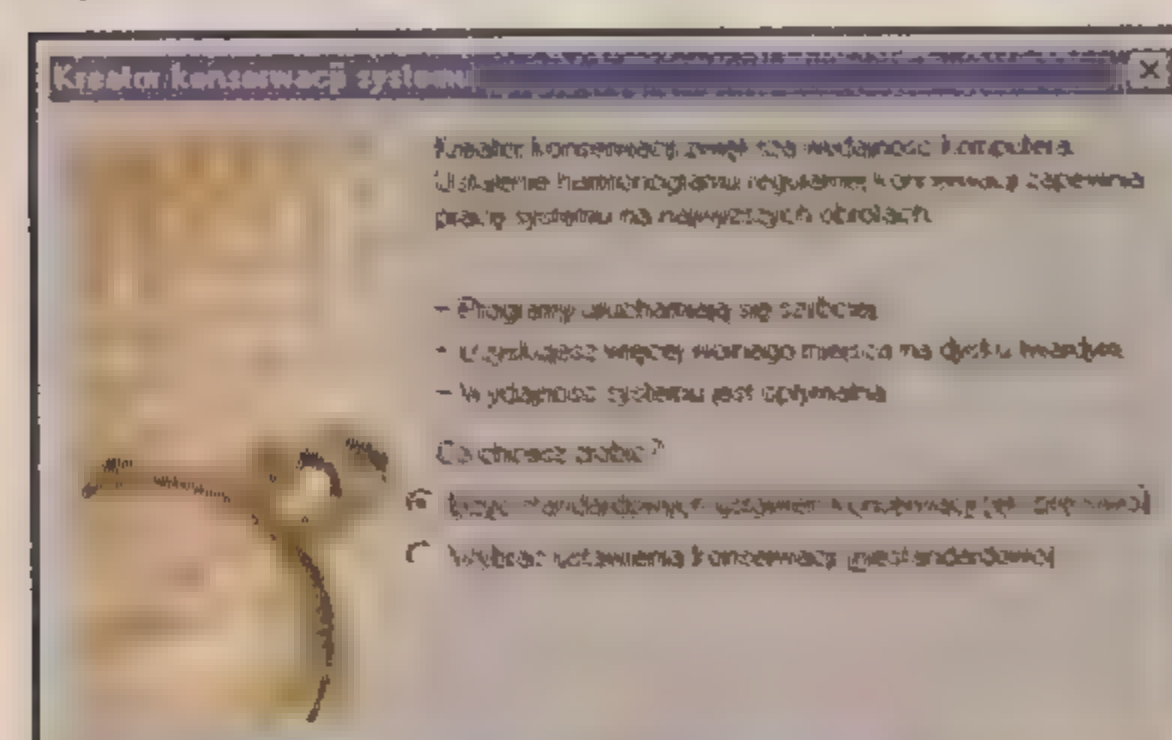
Ten program jest ci pewnie doskonale znany, jeśli niebawem ekran ogłodał przeszedł na kolejny nieprzewidywalny zaniepokojenie systemu. Oprócz tej waleś program posiada także okienkowe menu ScanDisk testuje poprawność plików umieszczonych na twardym dysku. Potrafi wykryć dane będące pozostałościami plików tymczasowych, które nie zostały skasowane, np. przez klawiszową aplikację. Wykrywa także błędy na dysku, co może zabezpieczyć cię przed utratą danych. Program możesz uruchomić z menu

START / PROGRAMY / NARZĘDZIA SYSTEMOWE. Możesz znaleźć także, klikając prawym przyciskiem myszy na ikonie dysku w MOJ KOMPJUTER, a następnie wybierając WŁAŚCIWOŚĆ i klikając W NARZĘDZIA, a potem SPRAWDŹ. Menu programu okazuje się być niezwykle proste. W górnej części wybierzesz napęd do sprawdzenia. Pierwszą możesz ustawić typ wykonywanego testu: Standardowy – sprawdzane są tylko pliki, oraz Głęboki – sprawdzane jest także potwierdzenie twardego dysku. Przy dużych dyskach dokładne testowanie może potrwać dłu-

żej, jeśli zatem zdecydujesz się na głębszy, zdecyduj się raczej na pierwszy rodzaj testu. Jeśli zaznaczysz opcję AUTOMATYCZNIE NAPRAWIAJ BŁĘDY, ScanDisk nie będzie informował ci o kolejnej napotkanej usterce, tylko sam ją sprostuje. Kiedy już wybierzesz dysk i rodzaj testu, kliknij ROZPOCZNIJ, a program zainicjuje się. Przed rozpoczęciem sprawdzania warto zerknąć w listę uruchomionych programów – może z nich może bowiem kontynuować z dyskiem, zakłócając tym samym pracę ScanDisku. Po zakończeniu pracy na monitorze wyswietli się podsumowanie. Biorąc pod uwagę, że w instalacyjnych błędach

wszystkie czynności w wyznaczonych porach. Najlepiej jest ustawić go na pracę w godzinach nocnych i nie wyłączać w tym dniu komputera. Gdy ty będziesz spał, kreator sprawdzi dyski, zdefragmentuje je i usunie niepotrzebne pliki. Po jego uruchomieniu będziesz mógł wybrać dwie opcje. Pierwsza uaktywni standardowy tryb pracy, a ty zdecydujesz, o której godzinie ma się uruchamiać kreator. Druga opcja pozwala ręcznie ustawić opcje programu. Będziesz mógł określić, w jakich odstępach czasu i o której godzinie będą wykonywane wszystkie operacje. Oczywiście z części z nich możesz zrezygnować i np. zachować tymczasowe pliki internetowe.

Ponadto w systemie znajdują się także inne narzędzia pozwalające zadbać o dysk: ScanDisk, defragmentator oraz harmonogram zadań. Ich opis znajdziesz w ramkach obok.

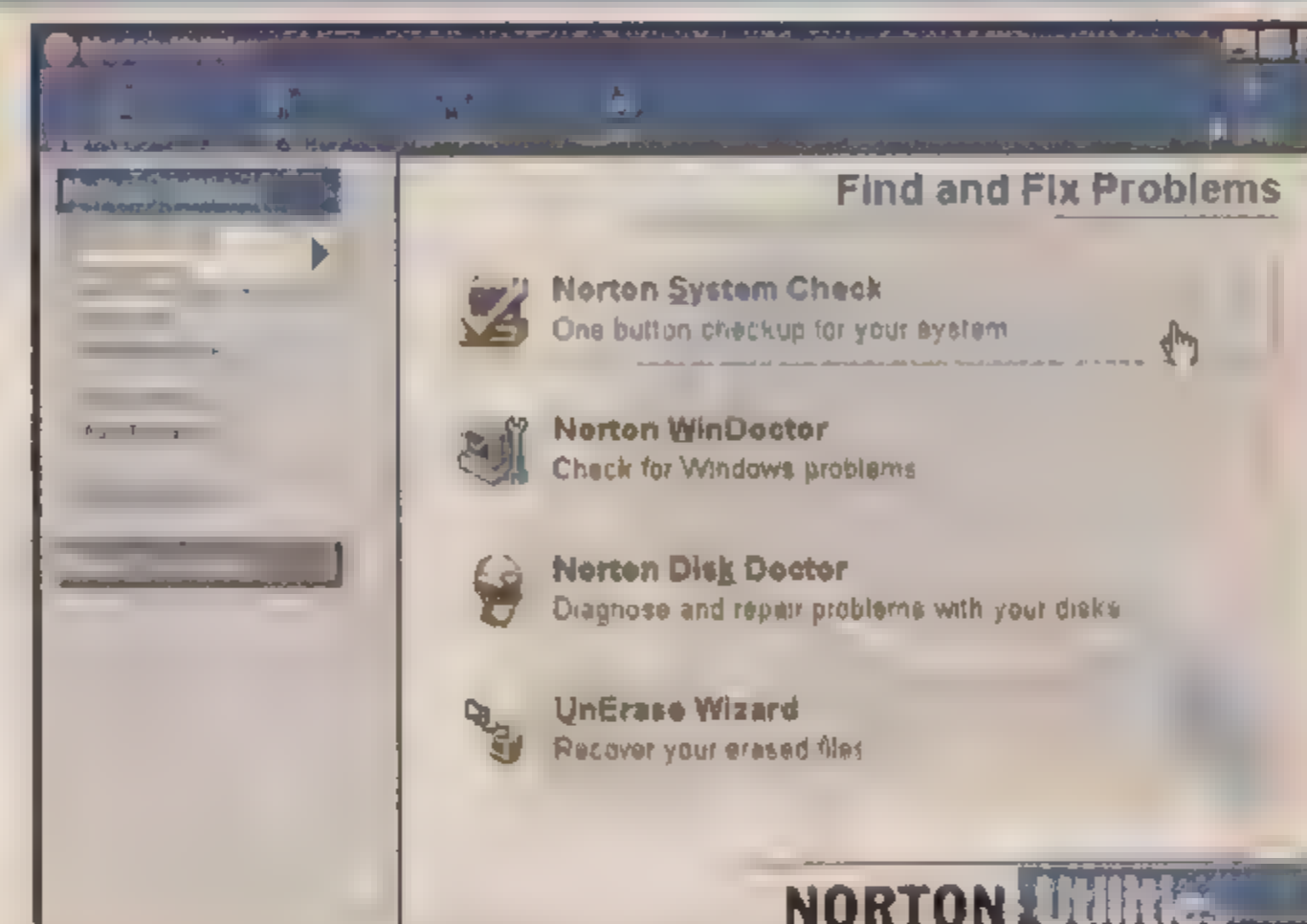


Norton Utilities

Dla wielu użytkowników zestaw programów dostarczanych wraz z systemem jest niewystarczający. Brakuje w nim np. narzędzi do odzyskiwania przypadkowo skasowanych plików czy testujących poprawność pracy systemu. W takich przypadkach pomagają komercyjny pakiet Norton Utilities. Oprócz programów zastępujących te, które znasz z Windows

(Norton Registry Editor – Edytor rejestru czy Speed Disk – Defragmentator), znajdziesz w nim wiele innych przydatnych narzędzi. Odzyskanie przypadkowo skasowanych plików ułatwiają programy UnErase i UnFormat. Problemom z poprawnym działaniem systemu zaradzi natomiast System Doctor i Win Doctor. Zapobiegliwi mogą wykonać kopię zapasową najważniejszych plików na dysku przy pomocy programu Image, a o bezpieczeństwo rejestru zadba Registry Tracker. Systemowy ScanDisk

możesz zastąpić znacznie lepszym Disk Doctor. Pożyteczne okazuje się także uruchamianie wraz z systemem narzędzie uniemożliwiające zawieszanie systemu z powodu niestabilnie działających programów – CrashGuard. Dodatkowo Norton Utilities zawiera programy testujące i wyświetlające podstawowe dane dotyczące twojego komputera oraz „skutecznie” usuwające niechciane pliki (dla osób ukrywających swoje dane). Za pełną wersję Norton Utilities 2001 trzeba zapłacić około 270 zł.



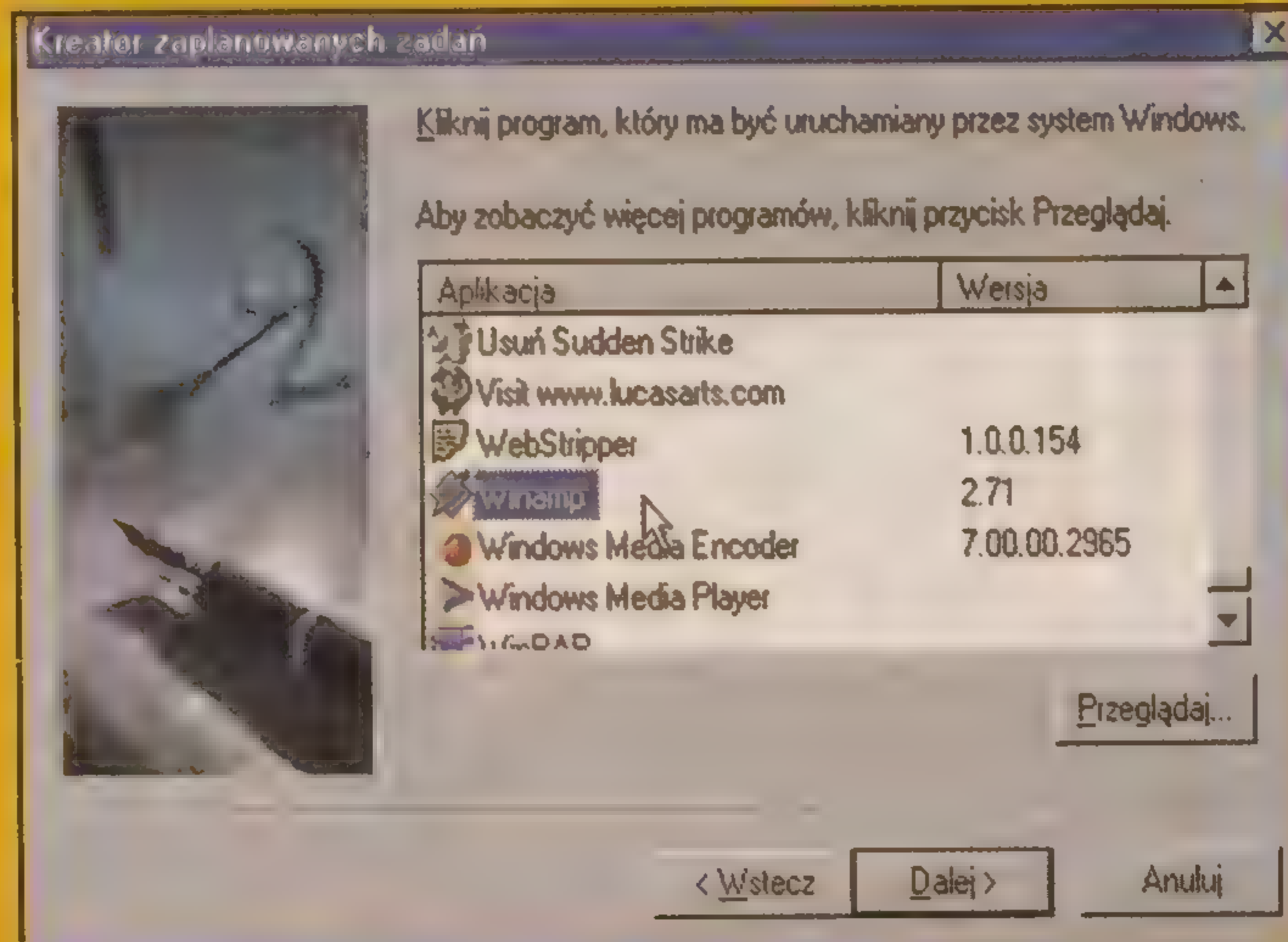
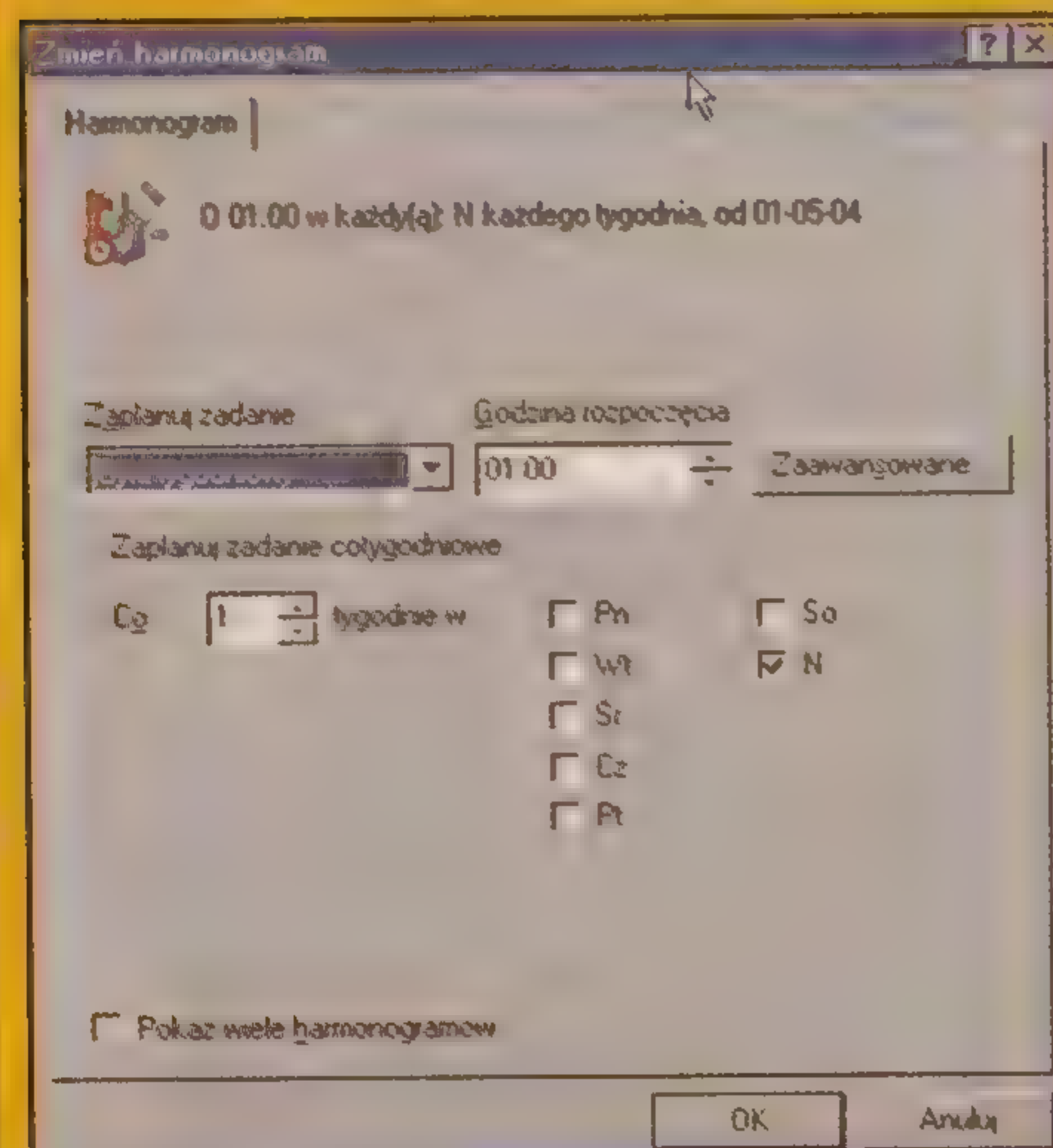
Norton Utilities 2001 to bardzo przydatny pakiet narzędzi wspomagających pracę PC

Harmonogram zadań

Jeśli po ustawieniu Kreatora konfiguracji systemu uruchomisz z menu START / PROGRAMY / NARZĘDZIA SYSTEMOWE Harmonogram zadań, zauważysz, że umieszczone są w nim wszystkie zaplanowane przez siebie czynności. Oczywiście rola tego programu nie ogranicza się tylko i wyłącznie do obsługi kreatora. Korzystając z jego możliwości, będziesz mógł przypisać wiele zadań tak, aby komputer wykonywał je regularnie, np. raz na tydzień

lub przy każdym uruchomieniu systemu. Możesz np. zaprogramować uruchamianie ulubionej piosenki przy każdym włączeniu systemu. Aby to zrobić, po otwarciu okna programu kliknij dwa razy na DODAJ ZAPLANOWANE ZADANIA, a następnie wciśnij DALEJ. Zobaczysz listę programów, które są dostępne na twardej dysku. Jeśli z jakichś powodów szukany przez ciebie program nie znajduje się na liście, będziesz musiał znaleźć go ręcznie przy pomocy opcji PRZEGLĄDAJ... Po wybraniu WinAmp wciśnij DALEJ i określ, jak często ma on być uruchamiany. W tym wypadku wy-

bierz PRZY URUCHAMIANIU KOMPUTERA i wciśnij DALEJ. Następnie zaznacz opcję OTWÓRZ OKNO ZAAWANSOWANYCH WŁAŚCIWOŚCI... i wciśnij ZAKOŃCZ. W ten sposób polecisz Windows regularne uruchamianie WinAmpa. Aby kazać mu odtwarzać określoną piosenkę, w okienku URUCHOM po WinAmp.exe dopisz „- play D:\mp3\shot.mp3” – oczywiście zamiast tych danych podaj gdzie znajduje się twój plik i wciśnij OK. Po zrestartowaniu Windows automatycznie uruchomi WinAmpa i ustawioną przez ciebie piosenkę.



Komputery od dawna wspomagają filmowców, a efekty ich pracy widać na dużym ekranie. Również i ty możesz w domu pobawić się w komputerowy montaż filmów... z wakacji!

Ulead VIDEOSTUDIO 5

Studio filmowe w twoim PC

INFO Zawodowcy

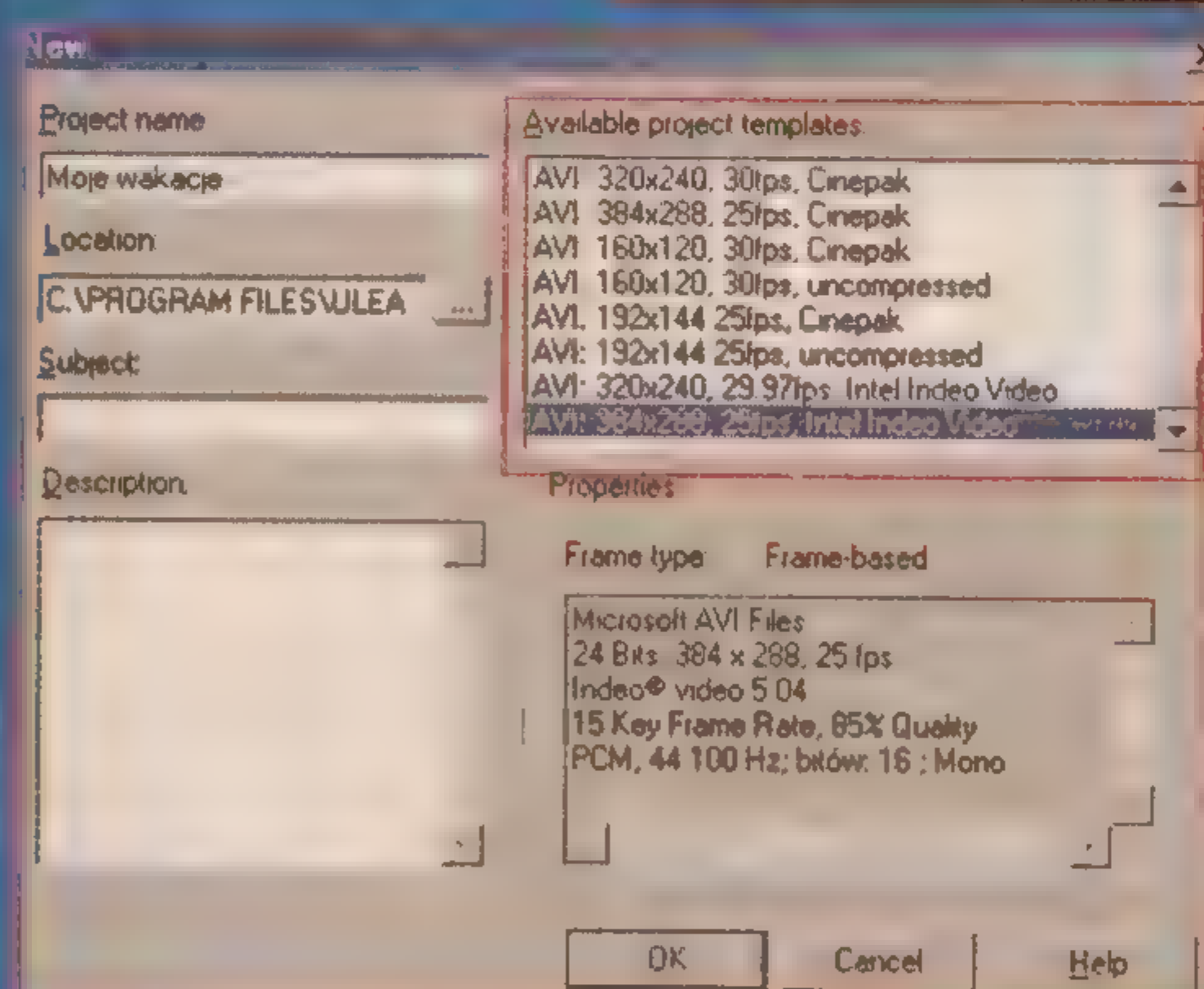
Jakość obrazu oferowana przez domowe komputery nie wystarcza, aby taką twórczość wideo traktować poważnie. Aby zwiększyć komfort oraz szybkość pracy, stosuje się specjalne karty do montażu wideo wraz z profesjonalnym oprogramowaniem. Niestety, cena takich zestawów jest dosyć wysoka – najtańsza karta wraz z oprogramowaniem kosztuje bowiem około 1000 złotych. W zamian otrzymujesz wysokiej jakości sprzętową kompresję obrazu (karta odciąża procesor komputera).

Łapaj obraz!

Do nagrania potrzebnych ci do dalszej obróbki fragmentów filmu (tzw. klipów) możesz użyć dowolnego programu, nawet tego dołączonego do twojej karty TV. Jednak

1. Nowy projekt

Po wybraniu NEW PROJECT musisz określić parametry swojego filmu



Bardzo ważne jest wybranie odpowiedniego sposobu kompresji filmu oraz wielkości obrazu

2. Zgrywamy film

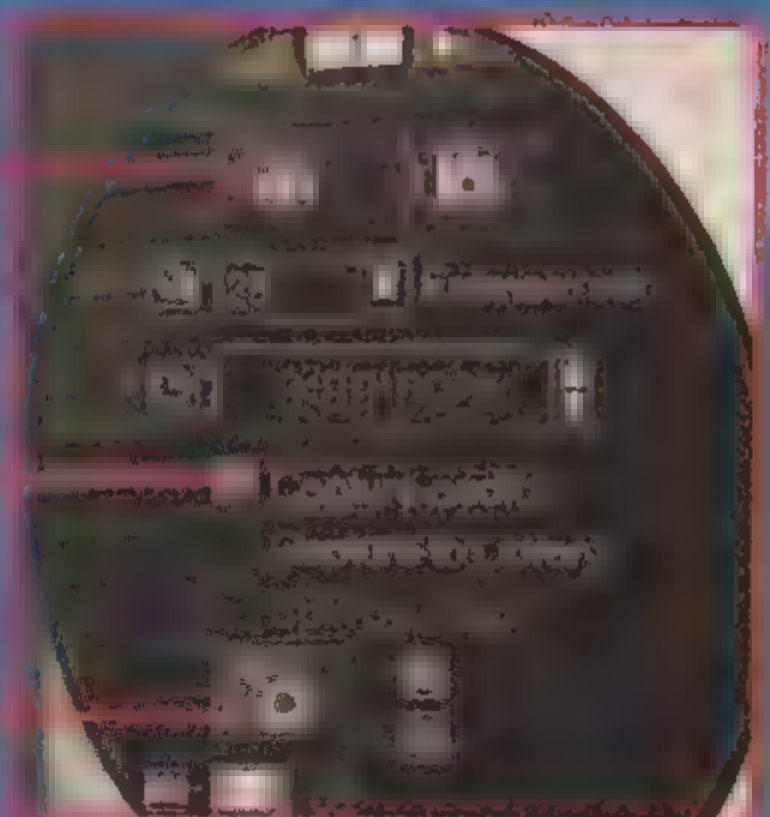
Przed rozpoczęciem zgrywania filmu musisz jeszcze ustawić liczbę klatek na sekundę



Rozpoczęcie nagrania, koniec nagrania

Włączenie nagrywania ścieżki dźwiękowej

Opcje nagrywania



Aby spróbować komputerowego montażu wideo, nie trzeba mieć superszybkiego peceta, z powodzeniem wystarczy do tego np. AMD K6/2 500 MHz. Oczywiście szybszy sprzęt oznacza lepszą jakość przechwytywanego obrazu oraz krótszy czas oczekiwania na efekty twojej pracy. Obowiązkowym wyposażeniem jest natomiast karta tunera TV lub karta graficzna posiadająca wejście wideo (musisz jakoś wprowadzić sygnał wideo do komputera). Przyda się także sporej pojemności dysk twardy oraz – jeżeli zamierzasz nagrać gotowy film na taśmę – wyjście wideo lub telewizyjne w komputerze (są w nie wyposażone niektóre karty graficzne).

Montaż dla każdego

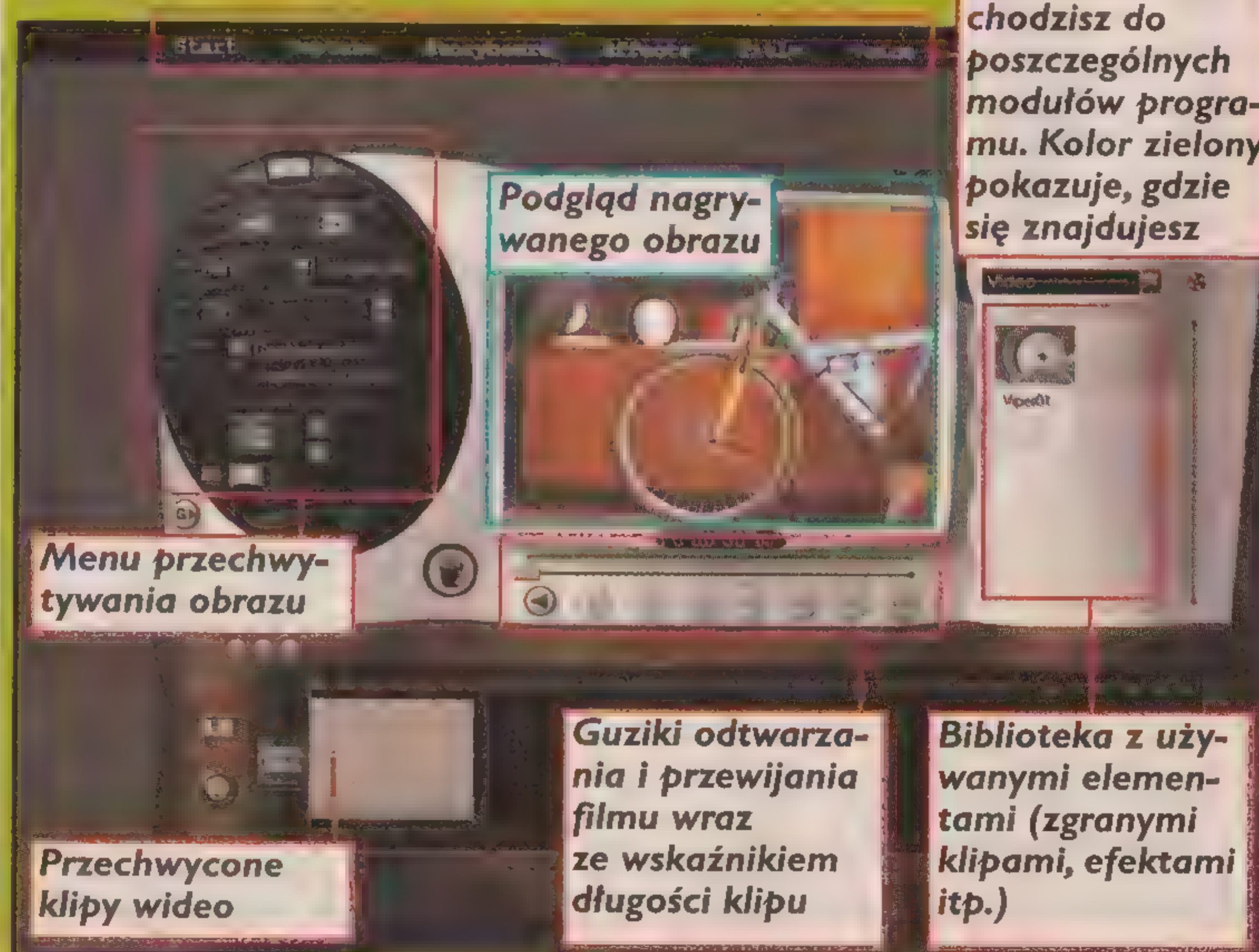
Istnieje bardzo wiele programów przeznaczonych do obróbki filmów na PC. Najbardziej znanym jest chyba Adobe Premiere, lecz my zajmujemy się jego konkurentem – równie udanym, ale znacznie łatwiejszym w obsłudze ULEAD VIDEO STUDIO. Jak się sam przekonasz, program ten jest wyjątkowo przyjazny dla użytkownika i posiada wszystkie narzędzia potrzebne do zmontowania i udźwiękowienia amatorskiego filmu.

Po rozpoczęciu pracy nad nowym projektem – tak komputer określa twoje dzieło – musisz wybrać jeszcze przeznaczenie swojego filmu i sposób użytej kompresji. W praktyce masz do dyspozycji kilka odmian formatów MPEG 1, MPEG 2 oraz AVI, różniących się wielkością i jakością obrazu. Po tych formalno-



ściach otworzy się przed tobą zestaw opcji programu. Wybierając właściwy format, uwzględnij możliwości swojego komputera oraz przeznaczenie filmu. Jeśli gotową produkcję zechcesz później nagrać na kasety wideo, nie oszczędzaj na jakości. Pamiętaj także, że z wysokiej jakości obrazu możesz zawsze zrobić gorszą, natomiast odwrotne działanie jest już niemożliwe.

Jak to obsługiwać?



Przy pomocy tego menu przechodzisz do poszczególnych modułów programu. Kolor zielony pokazuje, gdzie się znajdujesz

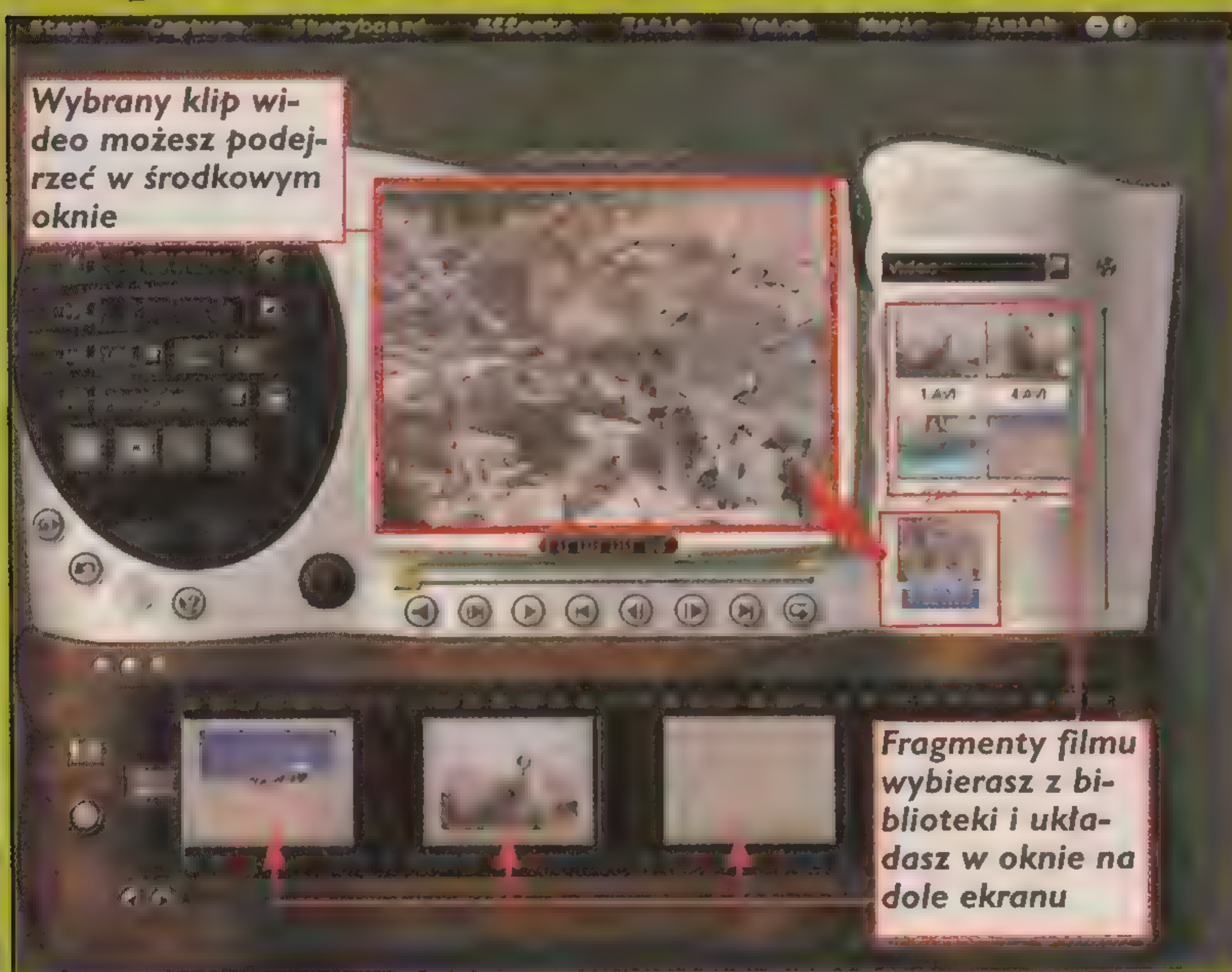
Na kłopoty... Bednarski, czyli nie ufaj PC!



Obsługa programu VIRTUAL DUB jest łatwa. Po wejściu do trybu CAPTURE pojawi się okno podglądu. Zgrywanie (do pliku na dysk) rozpoczynasz klawiszem F5, a kończysz klawiszem Esc.

Mimo że ULEAD VIDEO STUDIO jest naprawdę bardzo przyjaznym programem, może się okazać, że przy zgrywaniu fragmentów filmów będziesz musiał skorzystać z pomocy innego oprogramowania. Bardzo dobrze nadaje się do tego VIRTUAL DUB. Ma on ponadto jeszcze jedną ważną zaletę – informuje użytkownika, ile klatek filmu zostało zgubionych. Dzięki temu nie musisz martwić się o jakość nagranych filmów.

Storyboard – układamy scenariusz



ULEAD VIDEO STUDIO posiada bardzo sprawnie działający moduł do przechwytywania obrazu, tak więc wygodniej będzie posłużyć się właśnie nim. Aby go uaktywnić, wybierz po prostu CAPTURE z górnej belki menu. Program w większości wypadków sam wykrywa zainstalowaną kartę telewizyjną, tak więc po chwili powinieneś zobaczyć okno z podglądem nagrywanego materiału. ULEAD VIDEO STUDIO pozwala także wybrać źródło sygnału (wejście antenowe, video lub SVHS) oraz określić inne parametry pracy, tak więc nagranie potrzebnych fragmentów filmu, czy to z magnetowidu, czy

z kamery, polega głównie na... wciskaniu w odpowiedniej chwili umieszczonego na ekranie przycisku RECORD. Prawda, że łatwe? Nie musisz się nawet zastanawiać, jak nazwać łapanie klipy – wszystkie i tak trafiają do specjalnej biblioteczki. Trochę problemów może natomiast sprawić nagrywanie filmu przy sygnale ze złącza anteny. Aby ustawić kanał, musisz bowiem najpierw uruchomić oryginalny program tunera TV, wybrać właściwy kanał, wyjść z programu i dopiero potem włączyć ULEAD VIDEO STUDIO. I na koniec cenna uwaga: pamiętaj, że z krótkimi fragmentami filmów pracuje się zdecydowa-

4. Z aptekarską dokładnością

Aby móc precyzyjnie kontrolować długość poszczególnych fragmentów filmu, przełącz widok dolnego paska na TIMELINE



nie lepiej niż z kilkuminutowymi gigantami! Gdy już będziesz miał wszystkie potrzebne filmy, przeciągnij je myszką z dolnego okna w okienko z biblioteką plików.

jednej klatki filmu w drugą: przewijanie, zoom, płynne przenikanie itp. Jak dodać wybrany efekt? Wystarczy po prostu przeciągnąć go do okna TIMELINE

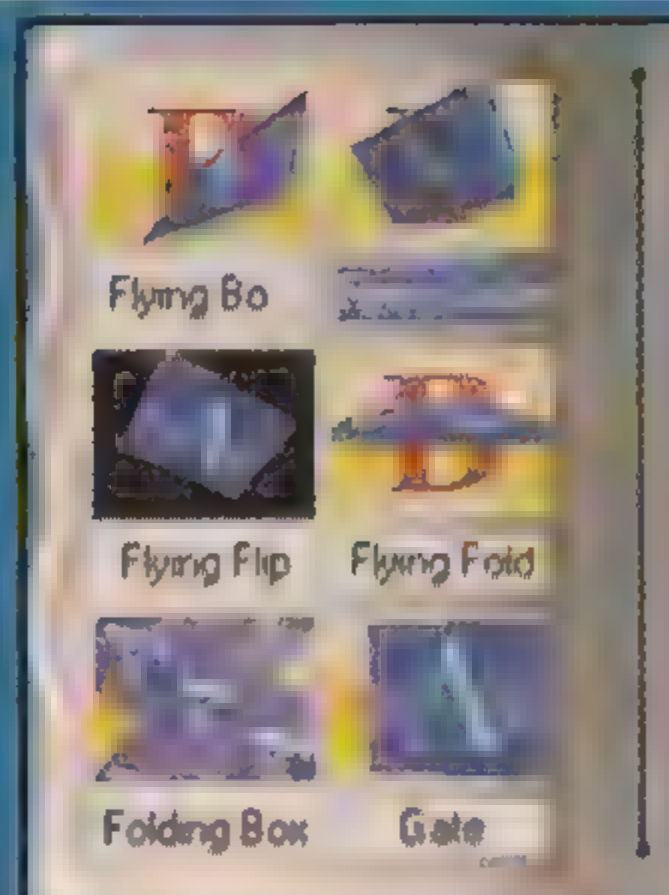
Jak to zrobić krok po kroku?

Do układania fragmentów filmu w całość służy STORYBOARD. Ta część programu może działać w dwóch trybach: dokładnym – TIMELINE, pozwalającym precyzyjnie łączyć poszczególne klipy wideo za sobą, oraz bardziej ogólnym, nazwanym właśnie STORYBOARD. W obydwu wypadkach cała praca związana z montażem sprowadza się do... chwycenia myszką i przeciągnięcia wybranej ikonki filmu, efektu lub dźwięku do głównego okna na dole ekranu. Zresztą efekt twoich działań jest widoczny prawie natychmiast. Możesz także w każdej chwili obejrzeć wybrany fragment w oknie podglądu, a jeżeli uznasz, że jest on zbyt długi, odpowiednio go przyciąć, korzystając ze specjalnych suwaków pod oknem podglądu. Wszystkie te modyfikacje są całkowicie odwracalne, tak więc nie musisz się martwić, że zniszczysz fragment filmu.

Oczywiście tak złożony film nie wygląda zbyt dobrze, a przejścia pomiędzy poszczególnymi scenami są zbyt widoczne. Ale od czego masz opcję EFFECTS? Po jej wybraniu biblioteka z filmami zmieni się w pasek wyboru rodzaju przejścia pomiędzy obrazami. Masz tutaj do dyspozycji wszelkie znane sposoby zamiany

5. Efekty przejścia obrazu

Do modyfikowania ustawień przejść pomiędzy obrazami służy to niepozorne menu. Część opcji uaktywnia się w zależności od wybranego efektu



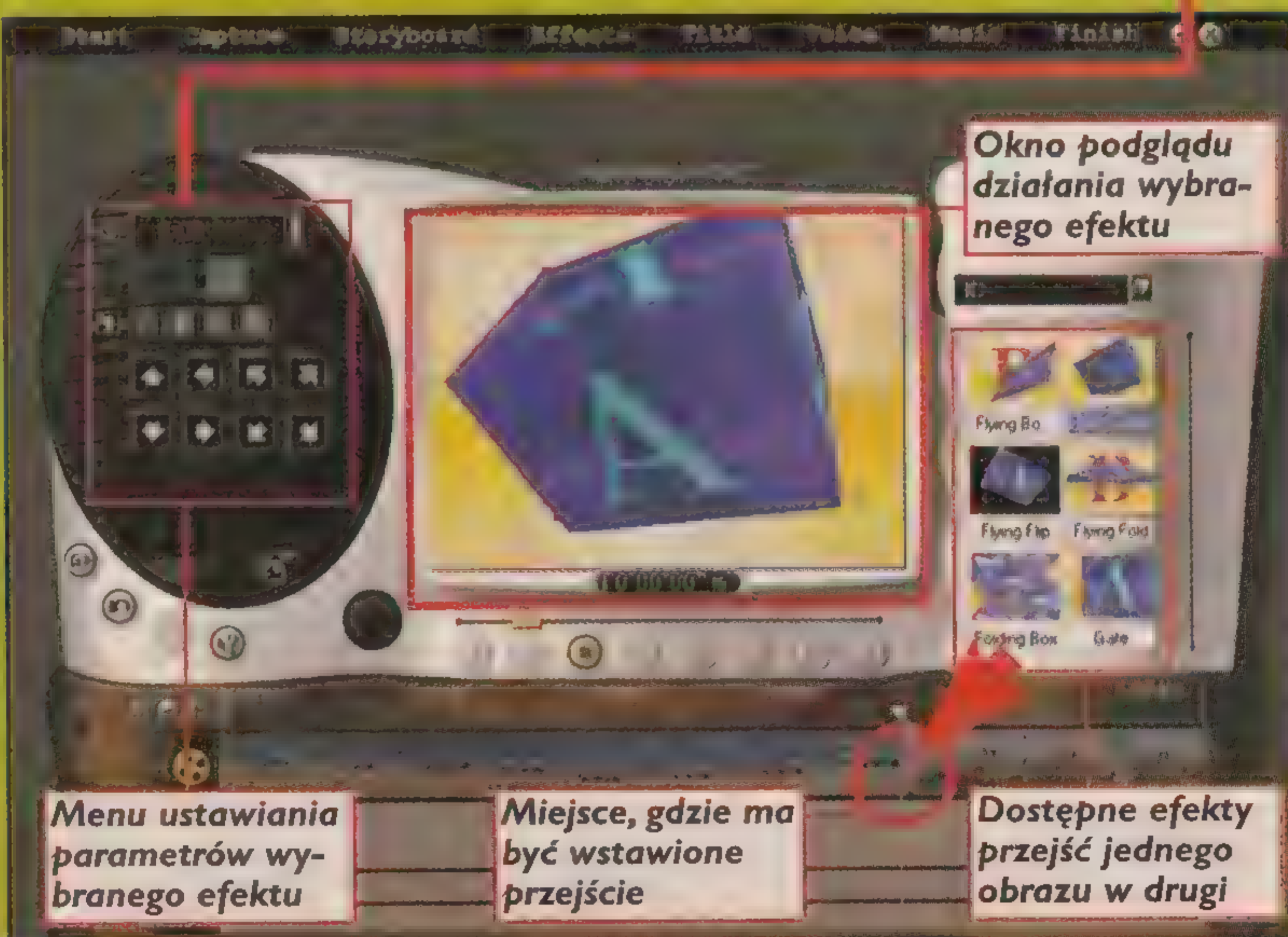
Czas trwania efektu Kolorystyka



Opis ruchu (np. sposób przewijania się ekranu)

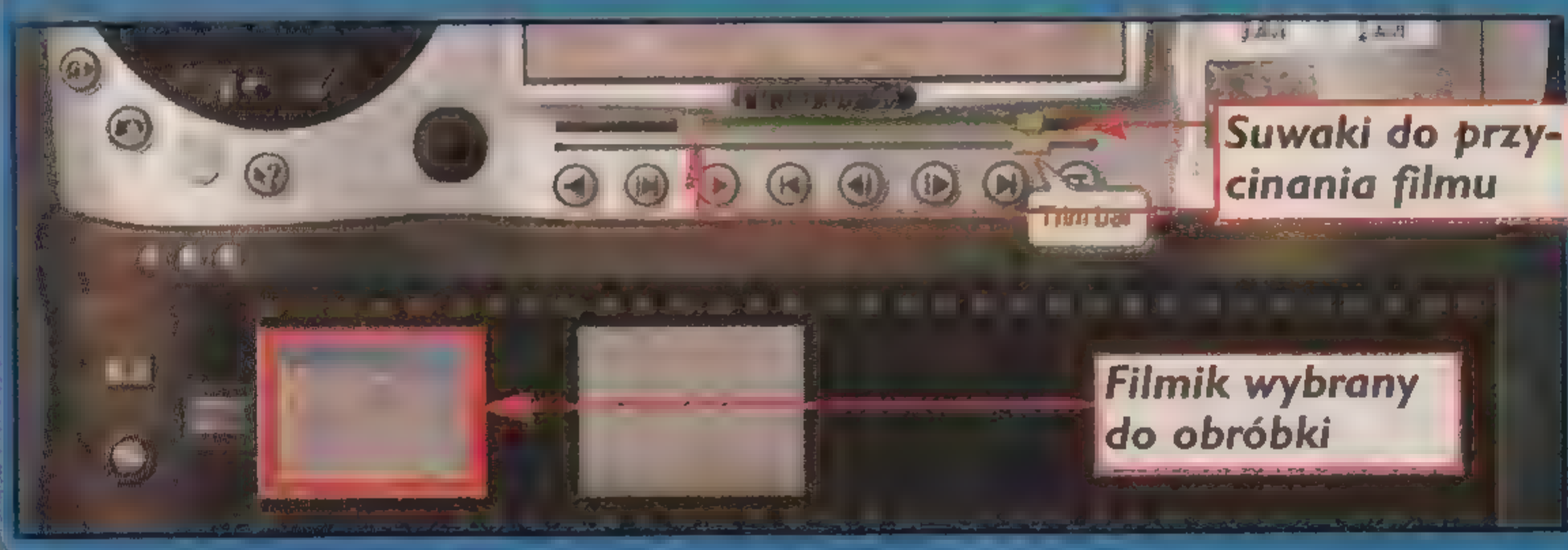
Obramowanie (może nie być aktywne)

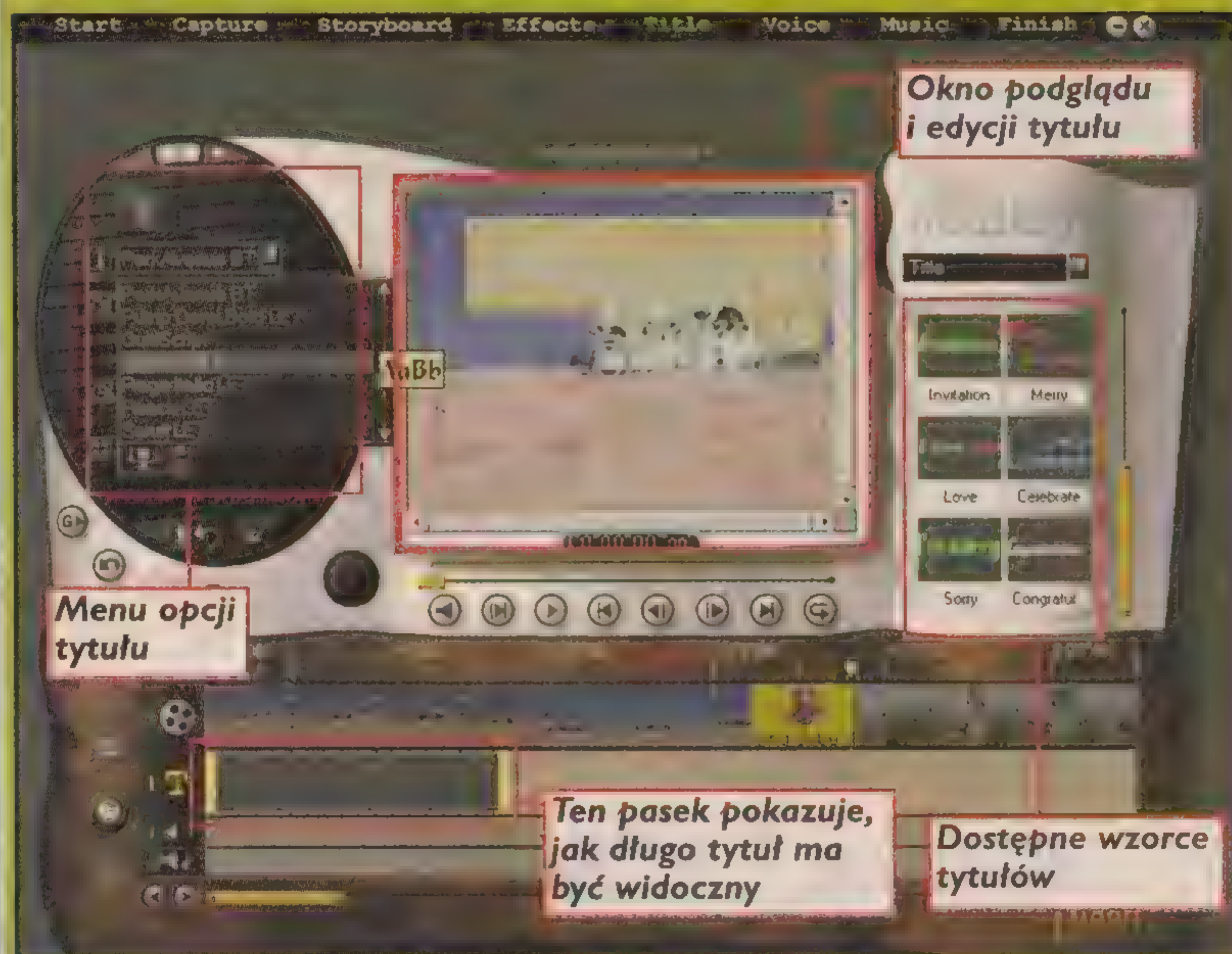
Menu efektów specjalnych



3. Co za długo, to niedobrze

Zbędne fragmenty filmu zlikwidujesz przy pomocy suwaków pod ekranem podglądu. Pamiętaj, aby wcześniej zaznaczyć właściwy klip!





w miejsce łączenia się dwóch fragmentów filmu. A jeśli nie pasuje ci jakiś efekt, możesz go skasować! Poza gotowymi propozycjami autorów programu, możesz także samodzielnie modyfikować działanie wybranych efektów. Służy do tego menu znajdujące się po lewej stronie ekranu.

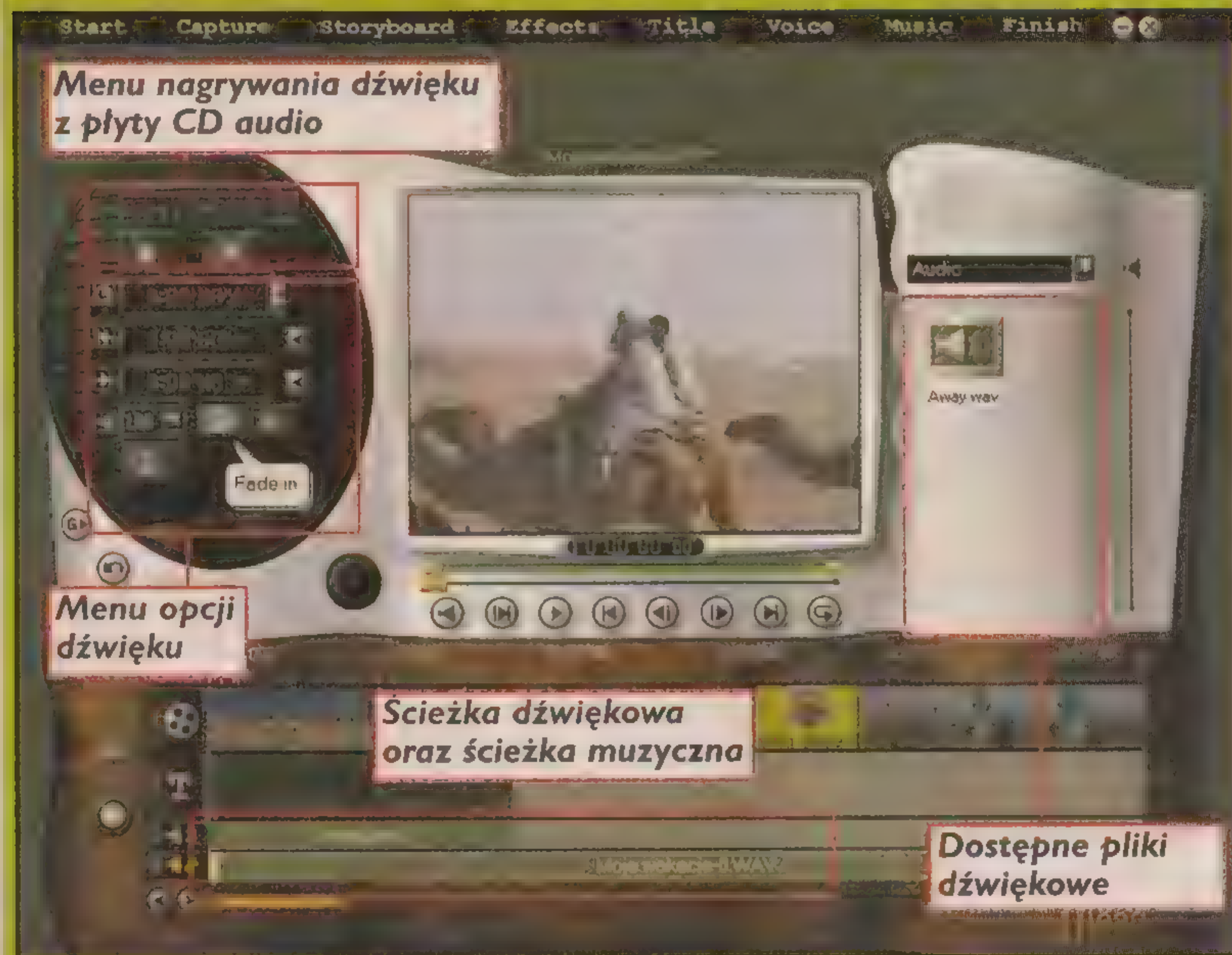
Tytuły oraz dźwięki

Kolejne części programu, nazwane **TITLE**, **VOICE** oraz **MUSIC**, służą do dalszego upiększania twojego filmu. W pierwszym menu zyskasz możliwość dodawania do obrazu tytułów. Twórcy programu zadbali, abyś mógł nie tylko użyć dowolnego kroju pisma zainstalowanego w systemie, ale też dali możliwość wyboru: czy tytuł ma być nieruchomy, czy przesuwany się, czy może... wynurzający się niczym z mgły! Nie ma też problemów z użyciem polskich liter. Podobnie jak wcześniej, aby skorzystać z możliwości dodania tytułu do filmu, wybraną ikonę po prostu przeciągasz i upuszczasz nad oknem **TIMELINE**. Dwie ostatnie opcje (**VOICE** oraz **MUSIC**) służą do

udźwiękowiania filmu. Możesz teraz dodać nagrane wcześniej pliki audio albo połączyć oryginalną ścieżkę dźwiękową z muzyką z płyty CD. Program obsługuje bezpośrednio napęd CD-ROM, pozwalając zgrać potrzebne utwory do filmu. W tym celu po prostu wskazujesz w odpowiednim menu wybraną ścieżkę audio i naciskasz klawisz nagrywania. W oknie **TIMELINE** zobaczysz powiększający się pasek – to właśnie nagrywany utwór muzyczny. By osiągnąć naprawdę niesamowite efekty, przygotuj sobie wcześniej pliki WAV z nagrałymi specjalnie odgłosami, np. okrzykami, śmiechem itp. Będziesz mógł je wczytać do programu i użyć w swoim filmie.

Dzieło gotowe!

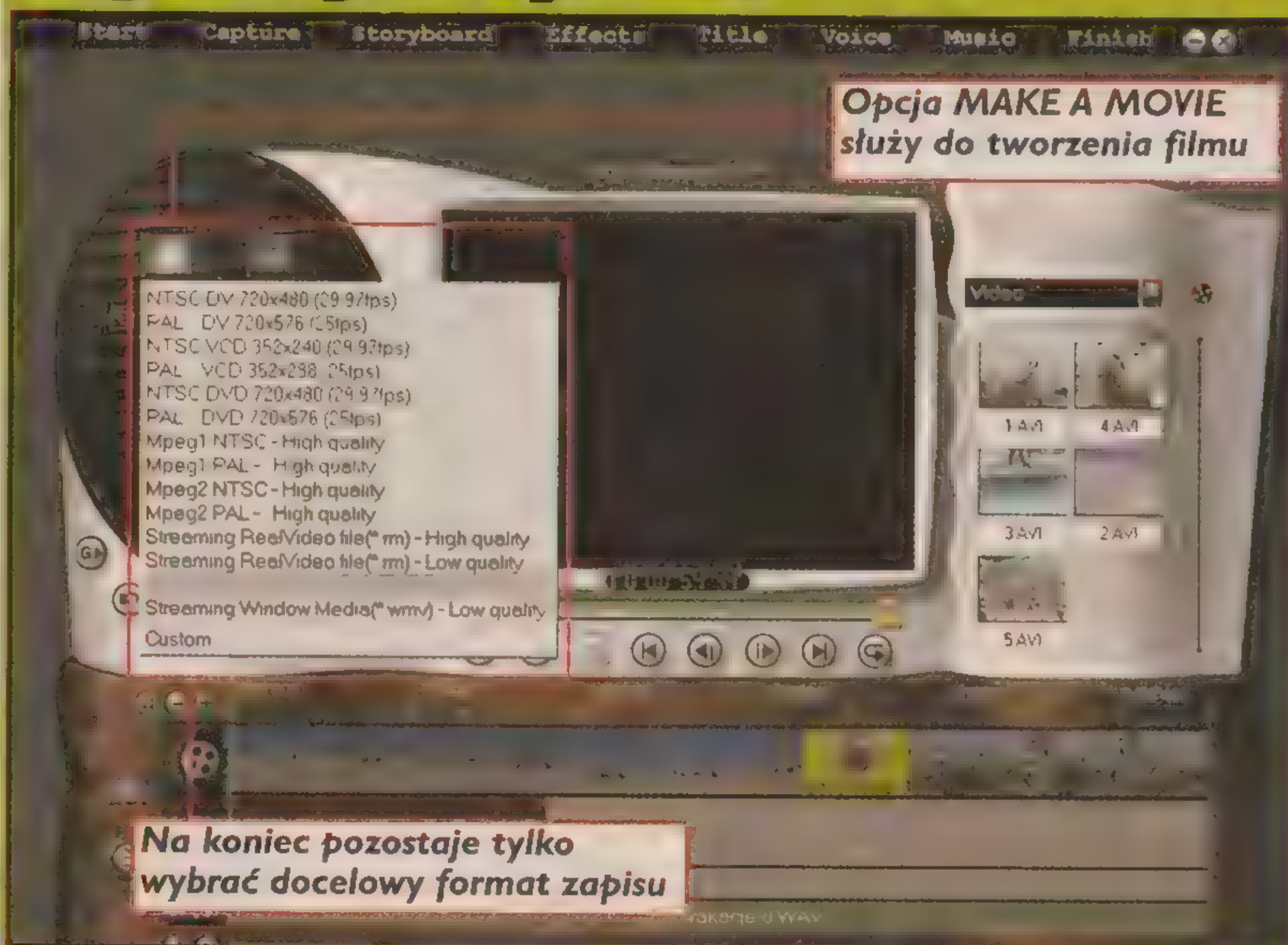
Gdy skończysz pracę nad filmem, pozostaje jeszcze uwiecznienie go dla potomnych. Wybierając **FINISH**, wejdiesz do ostatniego modułu programu, służącego do nagrywania gotowego filmu na dysk. Wykorzystaj opcję **MAKE A MOVIE**. Po jej użyciu musisz jeszcze określić format zapisu i miejsce nagrania gotowego pliku. Pod tym względem program powinien zaspokoić najbardziej wybred-



nych użytkowników, znajdziesz tu bowiem zarówno opcję tworzenia filmów do dystrybucji w Sieci (formaty RealVideo oraz Windows Media Video), jak i bardziej tradycyjne sposoby zapisu – MPEG czy AVI. Na koniec wciskasz OK i... czekasz cierpliwie, aż program przeliczy klatkę po klatce. Co ważne, ten proces nie zajmuje aż tak dużo czasu, jak można by się spodziewać. Jeśli masz kartę graficzną z wyjściem TV, możesz podłączyć magnetowid do komputera i, uruchomiwszy odtwarzanie filmu w trybie pełnoekranowym, nagrać swoją twórczość na zwykłą kasetę video.

ULEAD VIDEO STUDIO nie jest programem najtańszym – konieczność wydania około 500 złotych może zniechęcić niejednego użytkownika. Z drugiej strony konkurencyjny **ADOBE PREMIERE** kosztuje ponad 2200 złotych! Na pocieszenie pozostaje jednak możliwość skorzystania z 30-dniowej wersji demo, którą można za darmo pobrać z serwera firmy – www.ulead.com. Wersja demonstracyjna posiada jednak pewne przykre ograniczenie: pozwala nagrać film o długości do 30 sekund. Ale to i tak wystarczy, aby się świetnie bawić przez kilka dni.

Nagranie gotowego filmu



Na koniec pozostaje tylko wybrać docelowy format zapisu

Superprodukcja



Każdy film zaczyna się od tytułu...



Potem efektowne przejście...

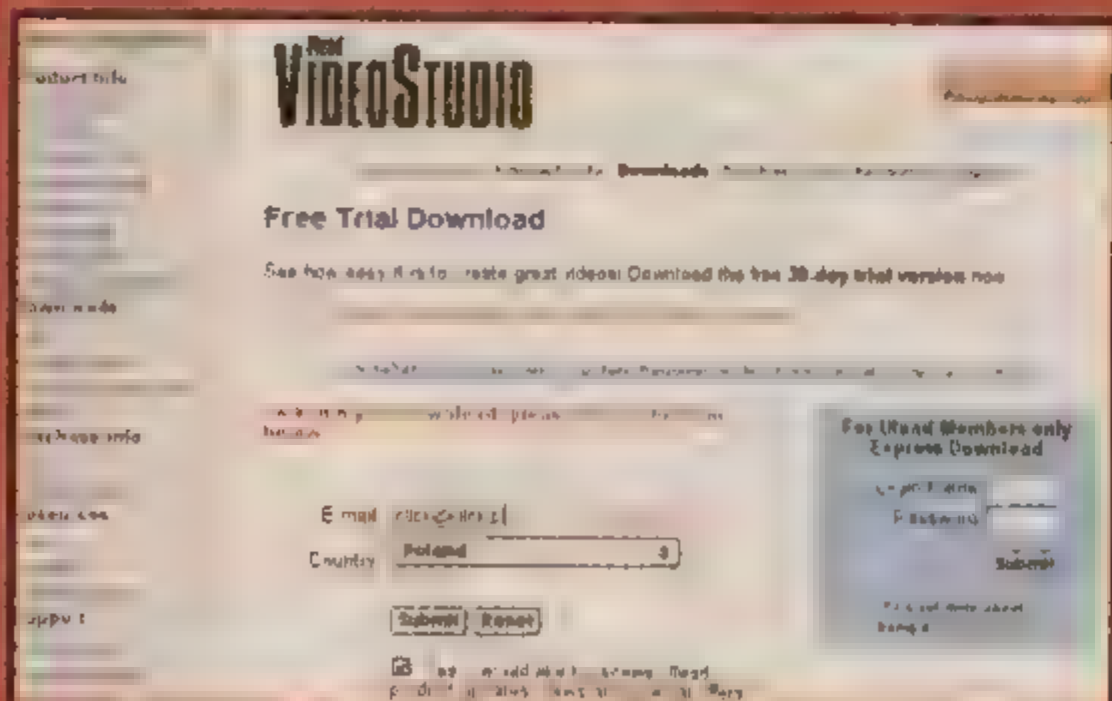


Samotny Beduin na wielbłądzie...

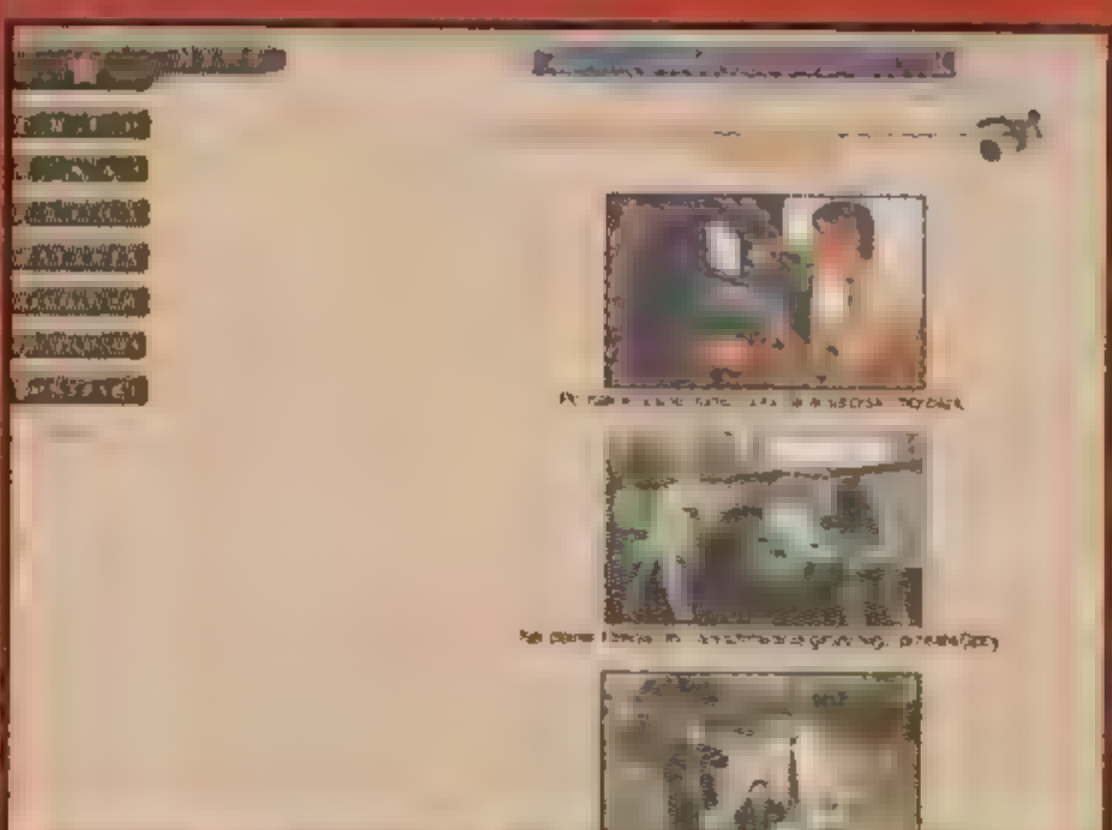


...marzy o basenie z chłodną wodą! Ciąg dalszy zależy już tylko od twojej wyobraźni!

Wideo w Sieci



Strona producenta programu: www.ulead.com



Coś o robieniu filmów amatorskich: www.lo9.szczecin.pl/~zefir

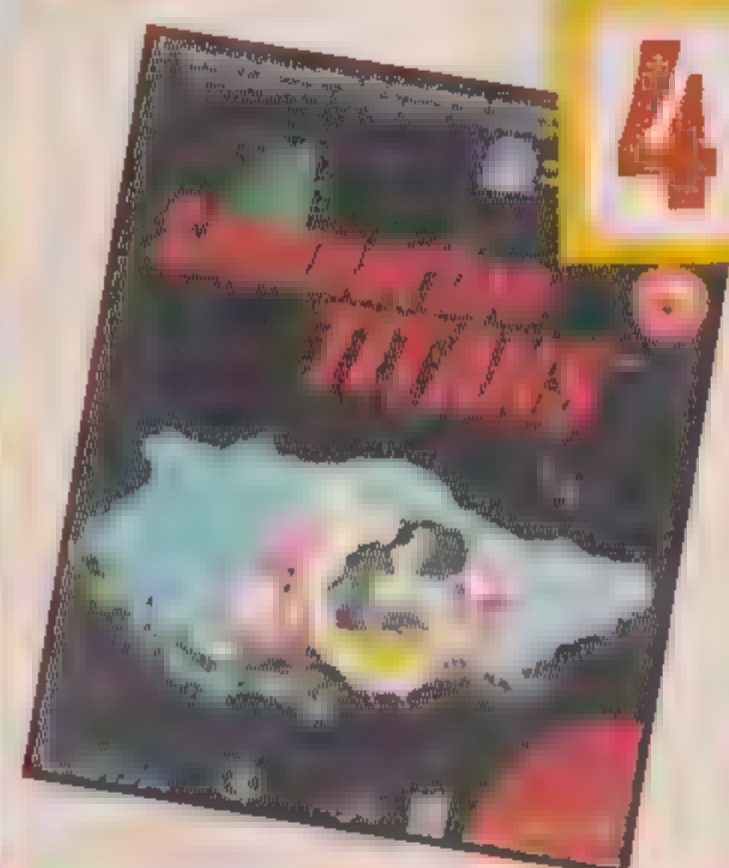
WAKACYJNY KONKURS CLICKA

SUPERKONKURS

12/01

Submarine Titans

nagrodę ufundował
CLICK!



4

Music Maker 5 i Junior

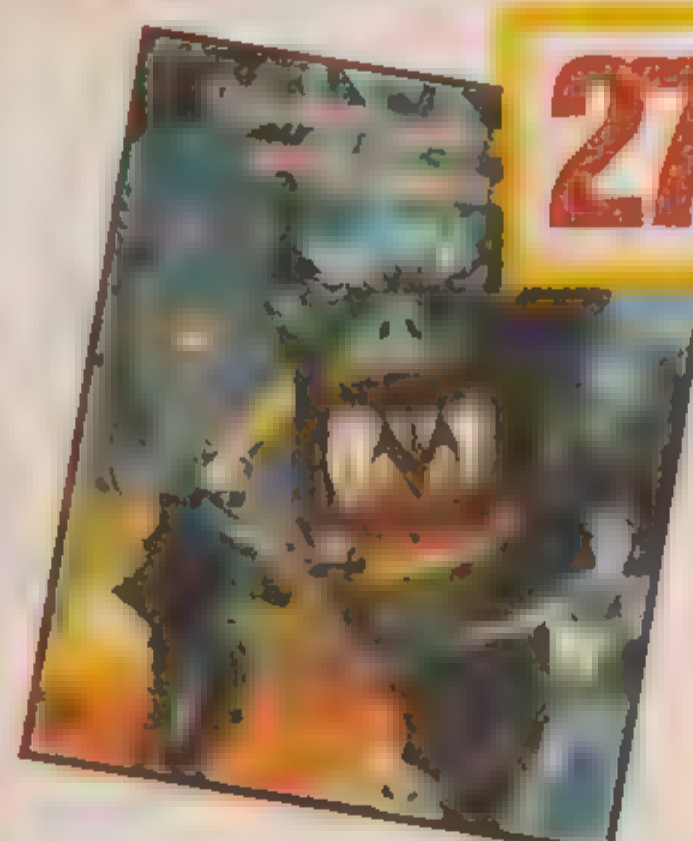
nagrodę ufundował
CLICK!



61

Giants: Citizen Kabuto

nagrodę ufundował
CLICK!



27

Worms World Party

nagrodę ufundował
CLICK!



20

Settlers 4, Pizza 2, Wrota Baldura 2, The Longest Journey

nagrodę ufundował
CLICK!



21

Black & White

nagrodę ufundował
CLICK!



10

Klasyka gier

nagrodę ufundował
CD PROJEKT



13

Serious Sam

nagrodę ufundował
PLAY IT



69

Lego Bionicle

nagrodę ufundowała
firma LEGO



20



Komiks Asterix i Obelix

nagrodę ufundowało
wydawnictwo EGEMONT



2

Koszulka Earthworm Jim 3D

nagrodę ufundował
CD PROJEKT



Koszulka Red Alert 2

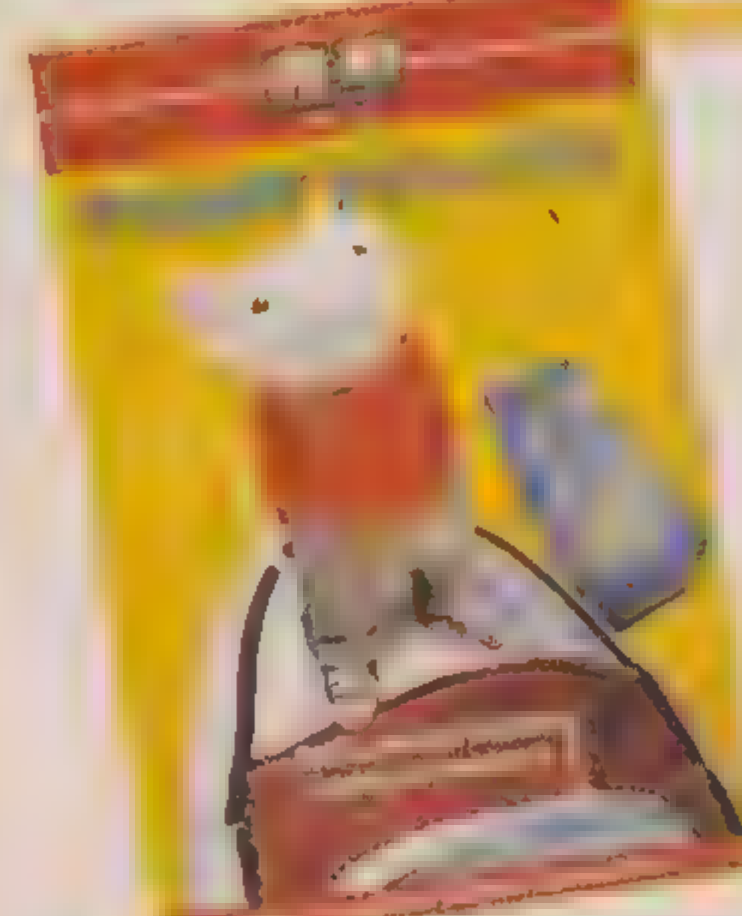
nagrodę ufundował
IM GROUP



6

Film Stuart Malutki

nagrodę ufundował
WARNER BROS.



3

Okulary 3D

nagrodę ufundował
IM GROUP



41

Drodzy Czytelnicy!

Już wkrótce rozpoczną się wakacje. Postanowiliśmy przygotować dla Was letnią niespodziankę – specjalny konkurs CLICKA! z ciekawymi nagrodami! A oto zasady zabawy:

1. Aby wziąć udział w losowaniu nagród, należy przysłać na nasz adres opowiadanie opisujące Waszą najciekawszą wakacyjną przygodę.

2. Wraz z opowiadaniem musicie przysłać maksymalnie 2-3 zdjęcia związane z opisanym przez Was wydarzeniem.

3. W losowaniu nagród wezmą udział wyłącznie prace przysłane w kopertach z naklejonymi kuponami konkursowymi z numerów wakacyjnych CLICKA! (13, 14-15 oraz 16-17). Na Wasze prace czekamy do 1 września 2001!

Nasz adres:
CLICK!, skr. poczt. 333
04-026 WARSZAWA

Pamiętajcie o dopisku na kopercie

**WAKACYJNY
KONKURS CLICKA!**

Kubki i długopisy

nagrodę ufundował
IM GROUP



7

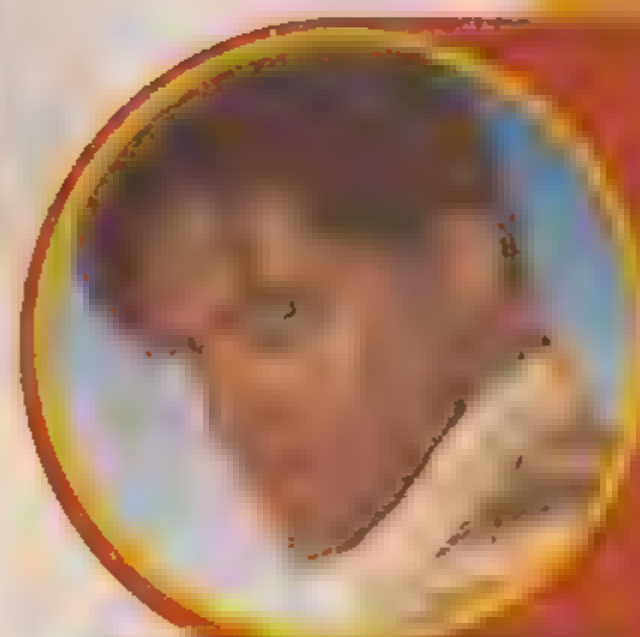
**PONAD
230
NAGRÓD DO
WYGRANIA**

**KONKURS WAKACYJNY
KUPON NR 1**

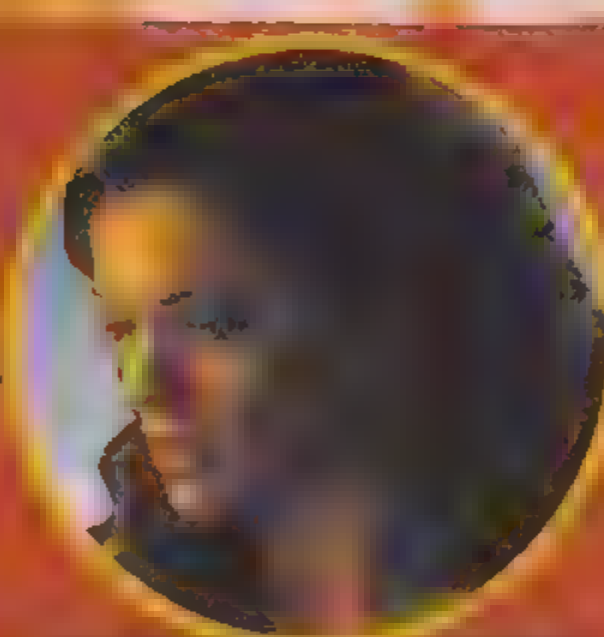
Zabandażowanych powinno się zwozić do szpitali, a nie do grobowców! Nic dziwnego, że niektórzy z nich, niezadowoleni z ciemnego i chłodnego lokum, wściekają się i zaczynają po nocach straszyć!

Mumia powraca

PREMIERA
22.06.01



Rick O'Connell



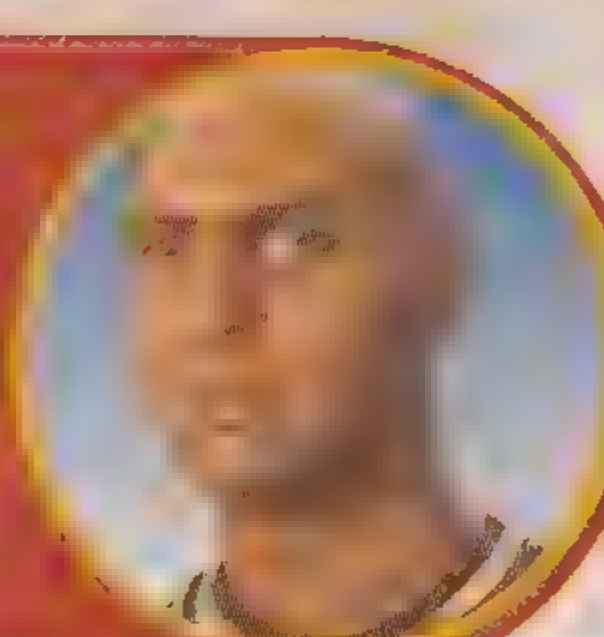
Evelyn O'Connell



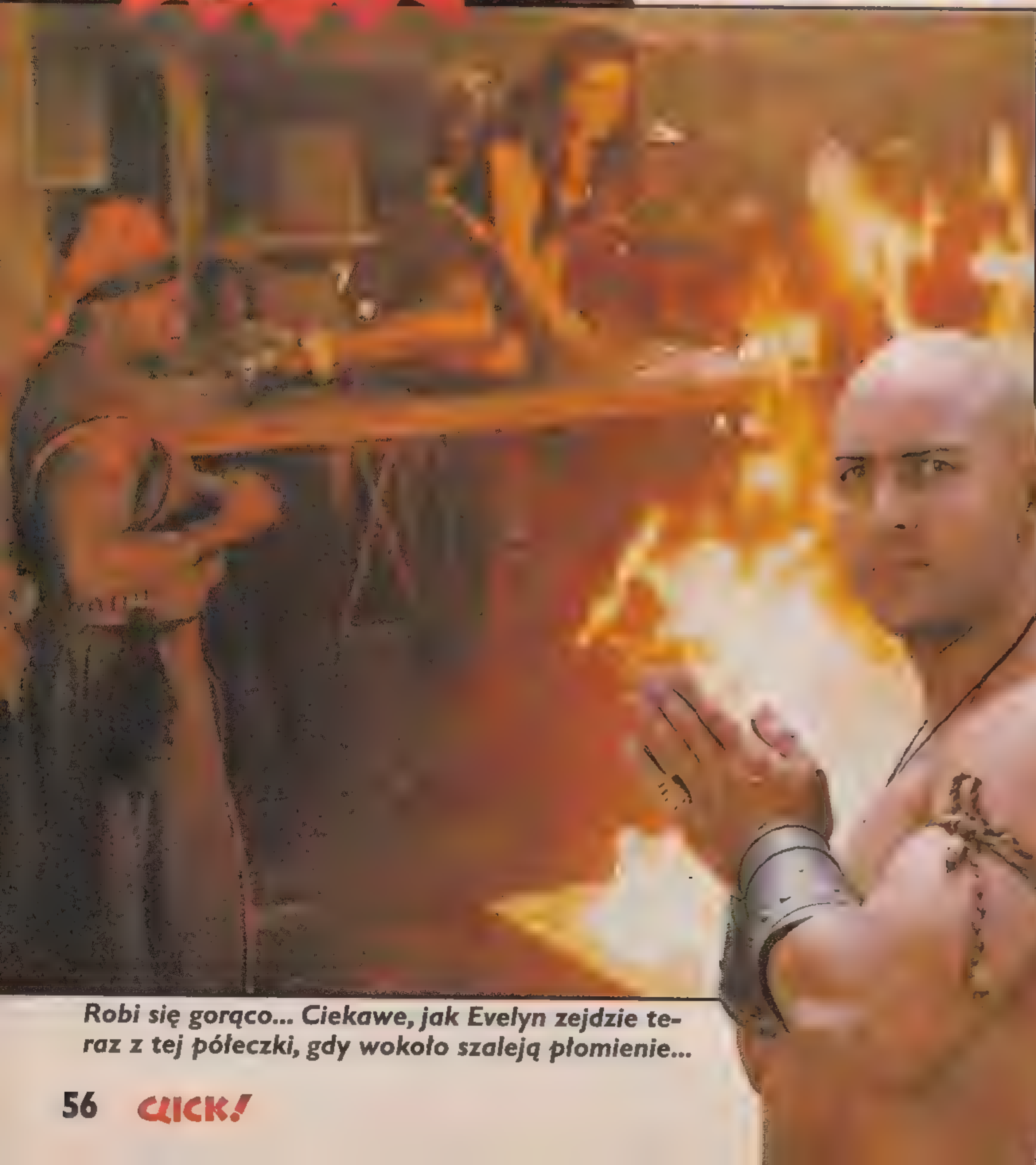
Alex O'Connell



Ardet Bay



Imhotep



Robi się gorąco... Ciekawe, jak Evelyn zejdzie teraz z tej półeczki, gdy wokół szaleją płomienie...



Pojedynek pięknych kobiet na sztylety i ostre paznokcie. Trzeba przyznać, że są one równie waleczne i zacięte, jak rasowi wojownicy

W 1923 roku grupka poszukiwaczy skarbów odnalazła w piachach Sahary starożytny grobowiec. Spoczywała w nim mumia egipskiego kapłana Imhotepa, pogrzebanego żywcem za zakazaną miłość do kobiety Faraona. Piramidy zdrajcy strzegły potężne zaklęcia, rzucone zarówno przez wykonawców wyroku, jak i przerażonego, pałającego żądzą zemsty nieszczęśnika. Młodzi podróżnicy oczywiście nie wiedzieli o tym i zerwali pieczęcie trzymające Zło w ukryciu. Tym samym ściągnęli na

swoje biedne karki przerażającą klątwę. Imhotep ożył. (O ile pogrzebana żywcem mumia żywego kapłana może po 3000 lat od domniemanej śmierci ożyć – strasznie to skomplikowane!) W parę chwil później rozpoczął swój tradycyjny taniec śmierci i przerażenia. Zagnanie go z powrotem do świata umarłych kosztowało bohaterów filmu „Mumia” kilka wiader potu i potężną, dożylną dawkę strachu. Zadowoleni byli tylko hollywoodzcy producenci, zarobili bowiem na czysto grubo powyżej 100 milionów dolarów!

Jest rok 1935 i „Mumia powraca”. Brytyjskie Muzeum Narodowe organizuje wielką wystawę związaną z starożytnym



Hurra! Na wroga! Czy taką szablą da się załatwić mumię? Innym nie udało jej się zglądzić przez 3000 lat...



Kapłan Imhotep szykuje się do ostatecznej rozgrywki. Sojuszników zawsze można znaleźć, pytanie tylko, ile trzeba będzie za to zapłacić

Egiptem. Trafia nań mumię Imhotepa i... oczywiście żywy trup pochowany za życia, a potem ożywiony i zabity, ożywa. (I znowu strasznie to skomplikowane!) Na szczęście w tym samym mieście żyją główni bohaterowie pierwszej części filmu. Rick (Brendan Fraser) i Evelyn (Rachel Weisz) stanowią obecnie zgrane małżeństwo z dziesięcioletnim stażem, mogące się pochwalić uroczym potomkiem o imieniu Alex. Jak łatwo się domyślić, drogi pana Imhotepa i państwa O'Connell (bo tak z domu było Rickowi) skrzyżują się znowu.

Tym razem jednak sprawa nie ma się aż tak prosto, jak poprzednio. Świętej pamięci żywy-martwy kapłan pragnie

zapewnić sobie nieśmiertelność i nie przebiera w środkach. Tyle że w zupełnie innym miejscu ożywa inna prastara siła, równie potężna, co Imhotep. Również i ona nie przebiera w środkach, na dodatek pała bardzo negatywnymi uczuciami w stosunku do wspomnianego żywego umarlaka. Oto bowiem 6000 lat temu niejaki Król Skorpionów zawarł tajny pakt z bogiem Anubisem, który następnie bezceremonialnie złamał. Wyklęty, odszedł na wieki, by teraz (w 1935 roku) wrócić do świata żywych i na czele armii umarłaków zakończyć historię cywilizacji ludzkiej. Imhotep przeciwstawia mu się, gdyż sam marzy o władzy nad światem. Jednocześnie syn Ricka, Alex,

wchodzi w posiadanie tajemniczej bransoletki zdolnej wyświełać hologramy,



Imhotep włada wielką siłą magiczną. Mały Alex nie ma z nim raczej szans. Należy tylko mieć nadzieję, że kapłan lubi rozbrykanych chłopców

która należała niegdyś do samego Anubisa. W efekcie dochodzi do widowiskowej walki z udziałem potężnych istot, stanowiącej pole do popisu dla specjalistów od komputerowej grafiki.

I rzeczywiście – „Mumia powraca” to jeden z pewnych kandydatów do Oscara w kategorii efektów wizualnych. Mistrzowie z Industrial Light & Magic (to oni zajmowali się „Parkiem Jurajskim” i „Gwiezdnymi wojnami”) stanęli na wysokości zadania. Starcie olbrzymich armii pokracznych stworów z piekła rodem robi olbrzymie wrażenie. Przygotowanie tej sceny kosztowało ponad 5 milionów dolarów, a więc tyle, ile cały film „Ogniem i mieczem”, przygotowany przez polskich producentów zeszłej zimy! Równie perfekcyjnie zaaranżowano pojedynki z udziałem żywych aktorów. Odpowiedzialny za choreografię walk pół-Japończyk Hido nauczył wszystkich zgromadzonych na planie kopać, skakać i machać krótkim mieczykiem niczym średniowieczni wojownicy Ninja! Dzięki temu toczące się na ekranie walki stały się dużo bardziej realistyczne niż w pierwszej części filmu. Ciężką pracę wykonali też scenografowie. Kairski dworzec kolejowy, o wyglądzie rodem z początków zeszłego wieku, ognista pieczara Króla Skorpionów, wreszcie piramidy i pałac Faraona mogłyby stanowić atrakcję turystyczną w jakimś wesołym miasteczku! Ponadto w „Mumia powraca” nie brakuje klasycznych scen przygodowego kina akcji, takich jak pościgi samochodowe, strzelaniny czy lot sterowcem. To dzięki nim oraz redukcji scen komediowych obraz ten wydaje się dużo bardziej mroczny od pierwszej części. I dużo bardziej wciągający.

Film trafił już na ekrany amerykańskich kin. Zdaniem wielu widzów sequel „Mumii” przerósł ją o kilka długości, oferując akcję i przygodę na najwyższym światowym poziomie. Inaczej zareagowali krytycy. Ich zdaniem film „Mumia powraca” stanowi podręcznikowy przykład obrazu na wskroś kiczowatego, w którym nie chodzi o ciekawą historię, dobre aktorstwo i humor, a o widowiskowe efekty specjalne. Król Skorpionów, grany w filmie przez znanego zapaśnika o pseudonimie The Rock, wygląda podobno bardziej komicznie niż pracownicy „13 posterunku”, a głównych bohaterów mogłyby zastąpić prawdziwe mumię – zachowują się tak sztywno, że nikt nie zauważyłby różnicy. Ci sami krytycy nie odpowiedzieli jednak na pytanie, dlaczego na „Mumia powraca” tłumy walą drzwiami, oknami i kominami, zaś lansowanym przez nich kinem ambitnym pies z kulawą nogą się nie interesuje.

„Mumia powraca” to wymarzony prezent dla miłośników kina lekkiego, w którym to piękny Egipt i widowiskowe efekty specjalne stanowią duet nie do pobicia. Jeśli podobała ci się „Mumia”, wiesz już, jaki film powinieneś zobaczyć tego lata. Tym bardziej, że już niedługo na ekranach pecetów pojawi się MUMMY RETURNS, gra nawiązująca do historii opowiedzianej w filmie!



Aaaaa! Mamo! Tam jest mumię. I to całkiem żywa!



Akcja za akcją. Chyba tego pana zaraz będzie bardzo bolało

Państwo O'Connell wracają do Egiptu. Mumia już czeka...

Pomysł: 5 • Aktorzy: 5 • Akcja: 5

Mumia powraca
Akcja / USA

Premiera: 22 czerwca
Od lat 15

www.themummy.com

To już drugie spotkanie z przerażającą mumią, która straszy w zakamarkach piramid

4+

The SIMS ONLINE



Jak tylko wprowadzisz swojego ludzika do gry, będziesz mógł poznać innych Simów o podobnych zainteresowaniach

Już niedługo sen o globalnej wiosce może się spełnić. A to za sprawą sieciowej odmiany THE SIMS, która już niebawem zelektryzuje graczy na całym świecie

kto to zrobił?

MAXIS

MAXIS to firma znana przede wszystkim z ponadczasowego SIM CITY. Oprócz tego, po drodze do THE SIMS, wydała wszelkiej odmiany gry z serii SIM, takie jak SIM EARTH, SIM FARM czy nawet SIM ANT, gdzie zarządzałeś mrowiskiem! Gry MAXIS od lat mają charakterystyczny, niepowtarzalny klimat doceniany przez miliony graczy na całym świecie.



Pierwsze domki już stoją, jest nawet jakiś basen. Tu może być całkiem fajnie!



Hurra! Nie jesteś sam. Możesz spotykać się z przyjaciółmi, imprezować, a nawet zabawić w Big Brothera

Współżycie w wesołej społeczności Simów w THE SIMS było fascynujące i niemal idealne, ale miało niestety kilka niedociągnięć. Spotkania z przyjaciółmi, kolacje, imprezki i wielkie balangi stanowiły esencję gry. Spokoju nie dawało za to schematyczne zachowanie się Simów. Mogłeś podlizywać się, aby zyskać przyjaciół lub kupować prezenty wybrane serce, aby cię poślubiła. Nikt nie mógł cię „po prostu” nie lubić czy powiedzieć „nie, bo nie”. Wystarczyło wszystko rozegrać sprawnie i zgodnie ze schematem, aby zyskać przebaczenie drugiego Sima, jego przyjaźń lub miłość. Całkiem inaczej niż w prawdziwym życiu, i to właśnie było wadą gry. Już niedługo jednak zostanie ona wyeliminowana za sprawą sieciowej odmiany gry, czyli THE SIMS ONLINE. W tej wersji, oprócz kilku postaci sterowanych przez komputer, obejmujących jakieś znaczące stanowiska urzędowe w mieście, brać będą udział tylko Simowie sterowani przez graczy.

Przed zabawą będziesz musiał stworzyć swojego ludzika. Możesz skorzystać z gotowego szablonu, zrobić postać od początku lub importować już istniejącą z gry THE SIMS. Każdy element ubioru, kolor włosów czy skóry pupila będzie zależał od ciebie. Po zabiegach kosmetycznych będziesz musiał ustalić charakter Sima, po czym komputer wyszuka graczy, do których będzie on pasował. Z czasem powstanie zapewne wiele osiedli mieszkaniowych z Simami o podobnych charakterach i upodobaniach, żyjących ze sobą w zgodzie. Następnie wybierzesz jedno z miast rozsiadanych na kuli ziemskiej, posiadających aktywne serwery do gry. Tam postawisz swój dom i rozpoczniesz egzystencję w wirtualnym świecie.

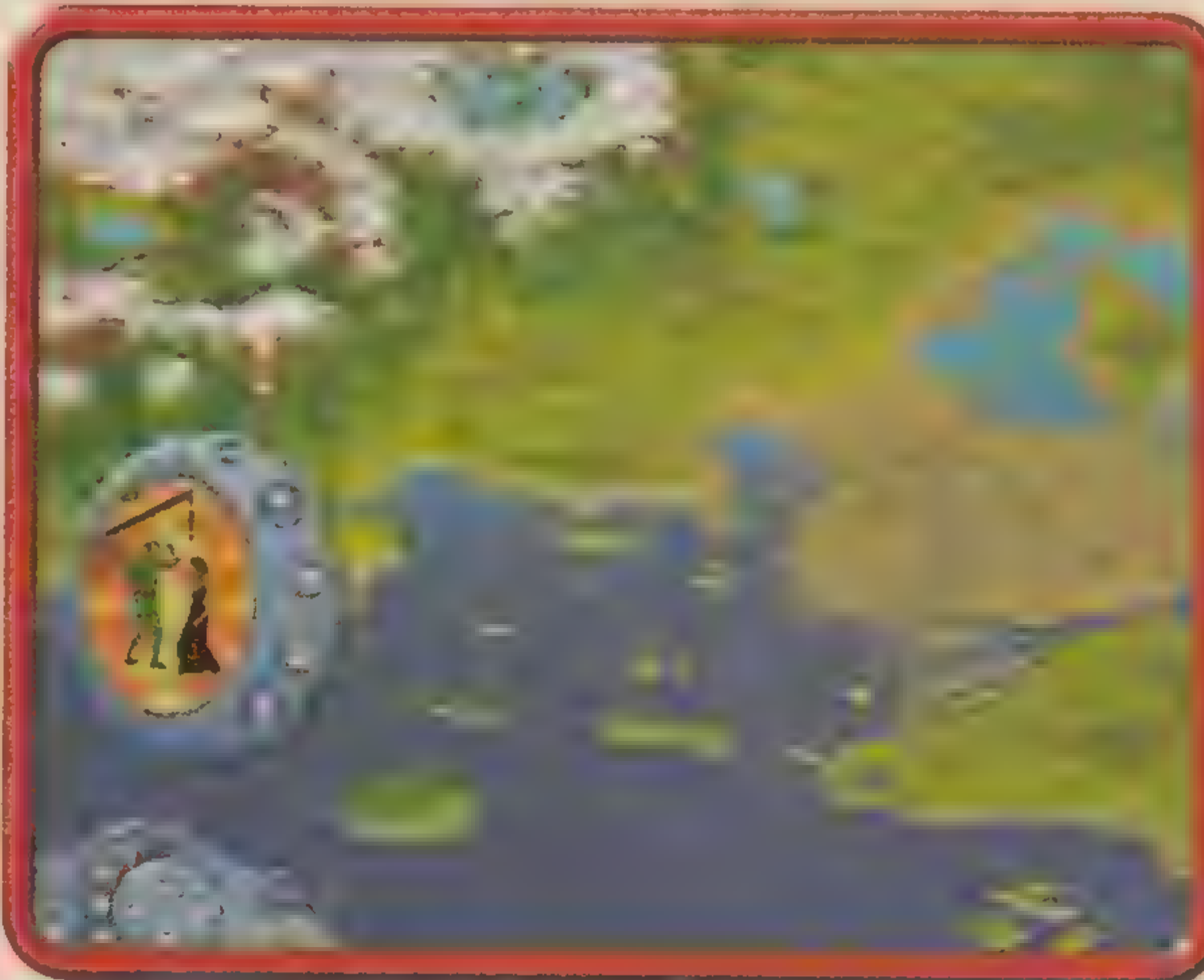
Ciekawie zostanie rozwiązana sprawa pracy. Dla twojej dyspozycji zostanie oddanych kilkanaście zawodów. Jednak nie wszystkie będą atrakcyjne (np. praca ogrodnika u innych Simów...). By zarobić pieniądze, będziesz musiał

często współpracować z innymi graczami. Np. skomplikowane urządzenie musi obsługiwać kilku ludzików, między których należy wcześniej podzielić pracę i ustalić ich kompetencje.

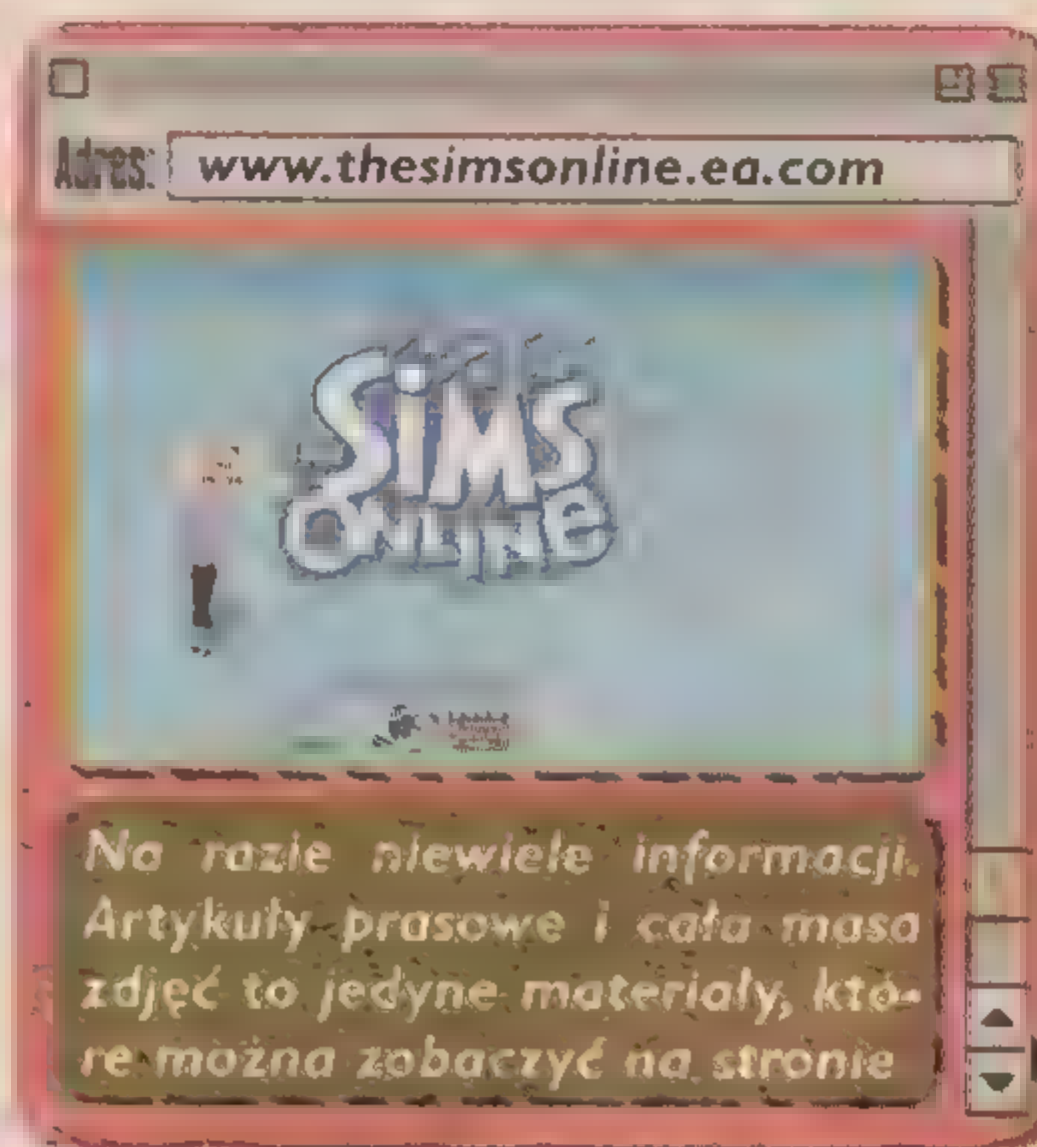
Producenci zapewniają o różnorodności rozgrywki. Po wyprawieniu kilku imprez i zyskaniu dobrych znajomych będziesz mógł zaprosić paru sąsiadów do wspólnego mieszkania. Atrakcją będzie możliwość zorganizowania popularnego ostatnio reality show (np. Big Brother), gdzie ludzie o różnych charakterach będą zmuszeni do wspólnego mieszkania. Nie obejdzie się oczywiście bez nominacji współlokatorów do opuszczenia domu! Takich smaczków, które mają sprawić, by gra nie była monotonnym ciągiem powta-

rzanych czynności, jest oczywiście więcej. THE SIMS ONLINE będzie korzystać z tego samego programu graficznego, co pierwotnie THE SIMS. Jest to atutem gry, ponieważ zaawansowane technologicznie rozwiązania graficzne nie ucieszyłyby graczy mających wolne łącze internetowe czy słabsze komputery.

Chociaż gra THE SIMS ONLINE nie zdobędzie raczej popularności na miarę ULTIMA ONLINE, to z pewnością zaskarbi sobie sympatię wielu graczy na całym świecie. Bez wątpienia stanie się fenomenem, przynajmniej na miarę THE SIMS.



Żeby zacząć spotykać się z innymi Simami, musisz najpierw zdecydować, gdzie chcesz postawić swój dom



The Sims On-Line

Główna Wioska Simów

Premiera: wrzesień 2002

Maxis (EA) / IM GROUP

1-Int.

Wszyscy Simowie z komputerowej rzeczywistości będą postaciami kierowanymi przez graczy z całego świata. Szykuje się globalna impreza!

SIMSVILLE

Sukces THE SIMS nie podlega dyskusji. Nic więc dziwnego, że firma Maxis, bazując na sprawdzonym pomysle, wypuszcza kolejny, zapowiadający się nieźle, produkt

Jak zapewniają autorzy, SIMSVILLE będzie połączeniem najlepszych cech THE SIMS i SIM CITY. Twoim zadaniem będzie zbudowanie miasta i zapewnienie jego mieszkańcom dostatniej egzystencji.

Do stworzenia miasta posłuży ci kilkanaście rodzajów budynków podzielonych na określone kategorie. Znajdą się wśród nich budynki mieszkalne, w których zdomowią się twoi Simowie, budynki komunalne, takie jak straż pożarna, policja czy szkoły, budynki nastawione na cykliczne wyciąganie pieniędzy od Simów, czyli sklepy czy restauracje i struktury rozrywkowe, w których ludziki będą mogły czynnie wypocząć lub po prostu się zabawić. Przewidziano też kilka dodatkowych budynków, takich jak np. stacja benzynowa, w których Simowie znajdą zatrudnienie.

W SIMSVILLE gracz będzie miał niczym nieograniczoną swobodę w projektowaniu miasta. Oprócz stawiania samych budynków, zyskasz pełną kontrolę nad wyglądem aglomeracji: będziesz mógł, na przykład, pociągnąć sieć dróg w wybranym przez siebie miejscu czy też upiększać ulice drzewami i kwiatami. Jednym słowem: możesz decydować o każdym, nawet najdrobniejszym, szczegółie otaczającej cię rzeczywistości.

Aby ułatwić sprawne zarządzanie osadą i sprawić, by twoi Simowie czuli się szczęśliwi, dolny ekran opcji zostanie wyposażony w kilka przydatnych do tego celu wskaźników. Klikając na pojedynczego Sima, zyskasz parę istotnych informacji na jego temat – dowiesz się, jak się czuje, jakie jest jego wykształcenie, poznasz jego inne umiejętności, a nawet... zawartość portfela. Sim powie ci również, czego w danej chwili najbardziej mu potrzeba, czego, jego zdaniem, brakuje w mieście i co należałoby w nim zmienić. Proste i wciągające, prawda?

Ważny jest też ogólny współczynnik bezrobocia, który wpływa na samopoczucie całej społeczności i na wygląd miasta. Jeśli dużo Simów nie ma pracy, budynki



W takiej willowej dzielnicy mieszka się bardzo przyjemnie. Dużo zieleni, sąsiadów na grilla można zaprosić...

są zaniedbywane przez ich właścicieli i straszą brudną elewacją. Niektóre dzielnice miasta, opanowane przez pozbawionych zatrudnienia, mogą nawet zmienić się w slumsy. Wygląda to nieciekawie – po ulicach szwendają się ludzie, budynki stoją w ogniu, ale nie można temu zaradzić, ponieważ nie funkcjonuje straż pożarna.

Aby nie dopuścić do takiego dramatycznego obrotu sprawy, trzeba zwracać uwagę na indywidualne potrzeby mieszkańców. Jeśli zapanuje bezrobocie, należy mu zdecydowanie przeciwdziałać,



Ulice ożyły, ludzie wyszli z domów, by pospacerować i odwiedzić nowe sklepy

np. przez postawienie kilku nowych domów, w których Simowie znajdą pracę. Jeśli wielu Simów ma nieodpartą chęć na imprezowanie, a w mieście nie ma odpowiednich miejsc, w których można się zabawić, złe samopoczucie ludzików z pewnością udzieli się ich znajomym. Dobrym sposobem na poprawienie nastroju Simów może być też dbałość o estetykę miasta i sam jego projekt. Jeśli osada jest zadbana, czysta i odpowiednio udekorowana, Simowie czują się w niej bardziej komfortowo. W przypadku, gdy funkcjonalność dróg nie budzi zastrzeżeń i mieszkańcy miasta z łatwością mogą dojechać do miejsca pracy, wydajność ich zajęć zdecydowanie wzrasta, a Simowie są bardziej zadowoleni z wyższych zarobków.

Świat SIMSVILLE zostanie przedstawiony w pełnym trójwymiarze. Ekran będzie można swobodnie obracać we wszystkie strony, przybliżać budynki i poszczególne osoby. Da to graczowi dużą kontrolę nad zabawą i sprawi, że nie będzie miał poczucia czysto strategicznego zarządzania miastem. Po zainstalowaniu gry, SIMSVILLE przejrzy zawartość twojego twardego dysku w poszukiwaniu zapisanych gier z THE SIMS i przeniesie do konstruowanego miasteczka w SIMSVILLE twoich żyjących już Simów.

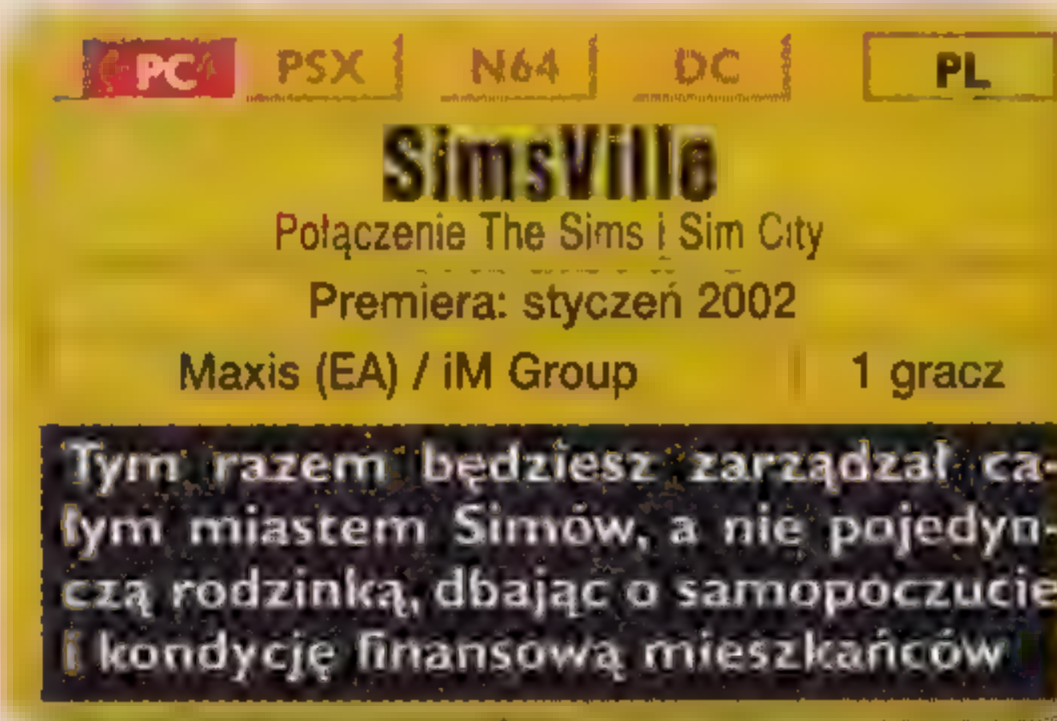
Jeżeli choć część zapowiadanych rewelacji sprawdzi się, to szykuje się rewolucja na miarę THE SIMS, a może i SIM CITY!



W miasteczku, tak jak w normalnym świecie, zmieniają się pory roku i płynie czas. Kto by pomyślał, że już jest zima



Teraz się nie zgubisz. W SIMSVILLE wszystko jest tu doskonale rozplanowane



NAPSTER: koniec z darmowymi MP3

Prawdopodobnie już niedługo Napster, serwis umożliwiający wymianę plików MP3 przez Internet, dogada się z trzema ze swoich pięciu głównych przeciwników, firmami Aol Time Warner, BMG Entertainment oraz EMI, i utworzy sklep on-line umożliwiający odpłatne ściąganie plików MP3. Ciekawe, czy ktoś z tego skorzysta, skoro w Sieci nadal można swobodnie i za darmo czerpać z tego muzycznego dobra?

Masz serwer Windows — płacisz więcej!

W niektórych agencjach ubezpieczeniowych w USA każdy, kto chciałby ubezpieczyć swoją firmę na wypadek ataku z Internetu, zapłaci składkę wyższą o 15% niż normalnie, jeżeli jego serwery wyposażone są w system WINDOWS NT lub 2000. Klienci, których firmy posiadają system LINUX, nie będą mieli takich problemów. Prezes jednej z agencji zauważył, że użytkowanie systemu WINDOWS NT i 2000 zawsze wiązało się z wysokim ryzykiem wystąpienia sytuacji objętej ubezpieczeniem i dlatego takie składki wzrosły.

INTEL kontra AMD: runda druga

Intel znalazł sposób na rozwiązanie problemu z konkurencją. Firma zastanawia się nad kupnem 80000 sztuk akcji AMD. Taka liczba na pewno nie da Intelowi możliwości wpływania na decyzje zarządu AMD, ale firma niewątpliwie zyska cenne prawa przysługujące akcjonariuszom. Wojna między dwoma potentatami, jak widać, trwa, a dla zwykłych użytkowników nie oznacza to nic innego, jak kolejne obniżki cen procesorów, z czego można się tylko cieszyć.

Internet taniej, ale... nie w TP S.A.

Sieć telefonii stacjonarnej DIALOG przedstawiła nową ofertę dla internautów. Za nielimitowany dostęp do Internetu trzeba będzie zapłacić miesięcznie 69 złotych (plus VAT). Osoby korzystające z zasobów Sieci głównie nocą mogą wybrać taryfę za 35 zł netto. Inna możliwość, to 10 godzin w Sieci za 27 zł + VAT. Cóż, jak widać, niektórzy mogą obniżyć ceny. Nie wszyscy...

Połączone siły SONY oraz SEGA

Współpraca dawnych rywali



Sony i Sega ogłosiły, że będą współpracować przy rozwoju rynku konsolowych gier on-line. Po niedawnym zaprzestaniu produkcji konsoli Dreamcast, Sega skoncentrowała się na zapewnieniu graczom komfortowych warunków do gry przez Internet. Sony, idealny partner posiadający odpowiednie zaplecze finansowe i technologiczne, pomoże firmie stworzyć funkcjonalną i niezawodną infrastrukturę sieciową. Już teraz Sega może się poszczycić wieloma zarejestrowanymi użytkownikami Seganet, gotowymi do zabawy. Projekt przewiduje w przyszłości również rozgrywkę sieciową pomiędzy posiadaczami komputerów domowych i konsol.



Dowodzik proszę - c.d.

Ameryka to dziwny kraj

Jak się okazuje, już niedługo trzeba będzie okazywać dowód tożsamości, wchodząc do... salonu gier. Politycy z USA idą za ciosem i po ograniczeniach w sprzedaży brutalnych gier komputerowych osobom niepełnoletnim, ograniczają dostęp do niektórych automatów z grami, stojących w miejscach publicznych. Na pierwszy ogień pójdą maszyny w stylu „point'n'shoot”, gdzie, stojąc na specjalnym podestie, wymierzasz sprawiedliwość komputerowym przeciwnikom przy pomocy specjalnie skonstruowanego pistoletu. Wszystkie te zabiegi mają na celu ograniczenie przemocy wśród dzieci.



Ładniejszy WARCRAFT 3

Czego się nie robi dla graczy



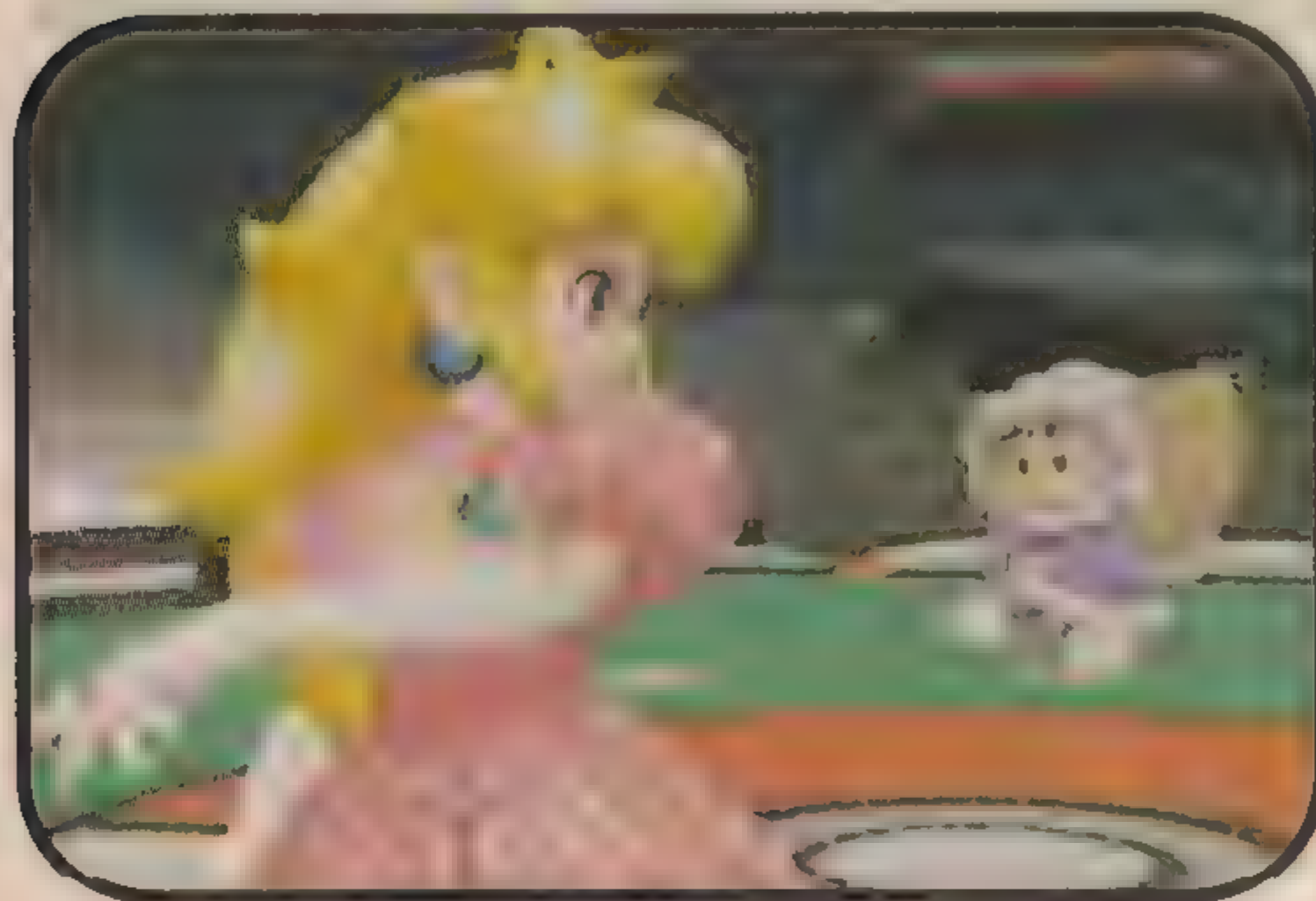
Blizzard zmienił wystrój graficzny swojej oficjalnej strony poświęconej grze WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS. Witryna pod adresem www.blizzard.com/war3 wygląda teraz o niebo lepiej. Nowa kolorystyka robi naprawdę duże wrażenie, dodano także kilka ciekawych rzeczy, takich jak wysokiej jakości screeny z gry, tapety czy najświeższe informacje o fabule i rasach występujących w tym oczekiwany z wypiekami na twarzy przeboju.



Zapowiadane tytuły na GameCube

Prawdziwa uczta dla graczy

Nintendo ogłosiło, jakie tytuły będą dostępne na konsolę GAMECUBE w dniu jej sprzedaży. Na razie mowa o dwóch grach. SUPER SMASH BROTHERS MELEE to kontynuacja popularnej bijatyki, w której na arenie staną wszystkie najśłynniejsze postacie ze świata Nintendo. W końcu Mario będzie mógł wyjaśnić Pokemonowi Pika-chu, kto tu tak naprawdę rządzi. Gra ma ujawnić niesamowite możliwości graficzne Nintendo, więc nie możemy się doczekać jej premiery. Drugim tytułem będzie LUIGI'S MANSION, czyli gra typu action-adventure z bratem najpopu-

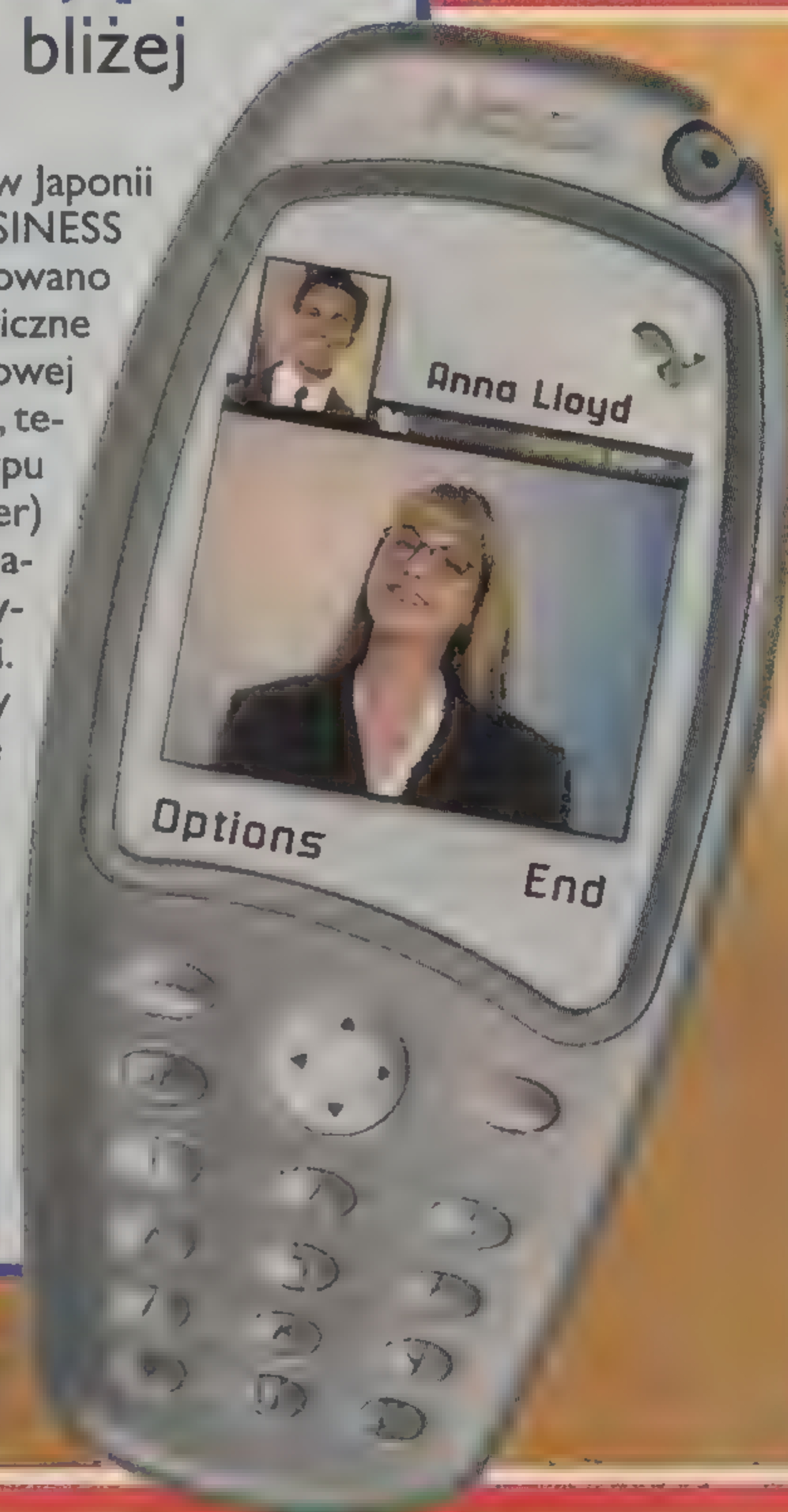


larniejszego hydraulika na świecie w roli głównej. Zadaniem gracza będzie odnalezienie zaginionego w tajemniczym domu Mario. Oglądając pierwsze screeny z gry, trzeba przyznać, że szykuje się prawdziwy hit. Prezentowane tytuły skierowane są jednak raczej do młodszego odbiorcy i mimo że w ofercie niedługo po premierze pojawi się RESIDENT EVIL 0 czy ROGUE SQUADRON II, w dniu premiery GameCube nie będzie miało prawdopodobnie do zaoferowania żadnego tytułu dla starszych graczy. Miłośnicy konsol na pewno jednak uzbroją się w cierpliwość.

Komórki z górnej półki

III generacja coraz bliżej

Wtrakcie odbywających się w Japonii targów TOKIO BUSINESS SHOW 2001 zaprezentowano najnowsze osiągnięcia technologiczne w dziedzinie telefonii komórkowej i nie tylko. Wielofunkcyjne zegarki, telefony komórkowe i urządzenia typu PIM (Personal Information Manager) w większości były tylko prototypami z naklejonymi w miejsce wyświetlacza kolorowymi naklejkami. Urządzenia te wejdą do sprzedaży jak tylko bardziej popularna stanie się technologia szybkiej, bezprzewodowej transmisji danych. Będą one umożliwiały użytkownikom korzystanie z takich usług jak wideokonferencje, przeglądanie witryn internetowych, robienie zakupów czy odbieranie e-maili. Ciekawi nas tylko, kiedy takie cudenka trafią do Polski.



Stan zagrożenia

Gra popierająca przemoc?

Wiele szumu wśród obrońców moralności spowodowała zapowiadana przez nas w dziale nowości growych gra STATE OF EMERGENCY. Kontrowersje budzi podobieństwo zawartych w niej zdarzeń do zamieszek mających miejsce w Seattle podczas obrad Światowej Organizacji Handlu w 1999 roku. W trakcie kilkudniowych starć z policją i służbami porządkowymi zatrzymano ponad 500 demonstrantów, a kilkanaście osób zostało rannych, zniszczono też wiele samochodów i witryn sklepowych. Burmistrz Seattle twierdzi, że gra to nic innego jak gloryfikowanie przemocy i popieranie słuszności dochodzenia swoich racji przez zbrojne wystąpienia przeciwko państwu. Rockstar Games, producent gry, mający na koncie równie kontrowersyjny GRAND THEFT AUTO, zaprzecza oczywiście jakimkolwiek podobieństwu do rzeczywistych zdarzeń. A zamieszki dopiero mogą wystąpić, jeśli gra nie zostanie dopuszczona do sprzedaży.



Kłopoty NVIDIA!

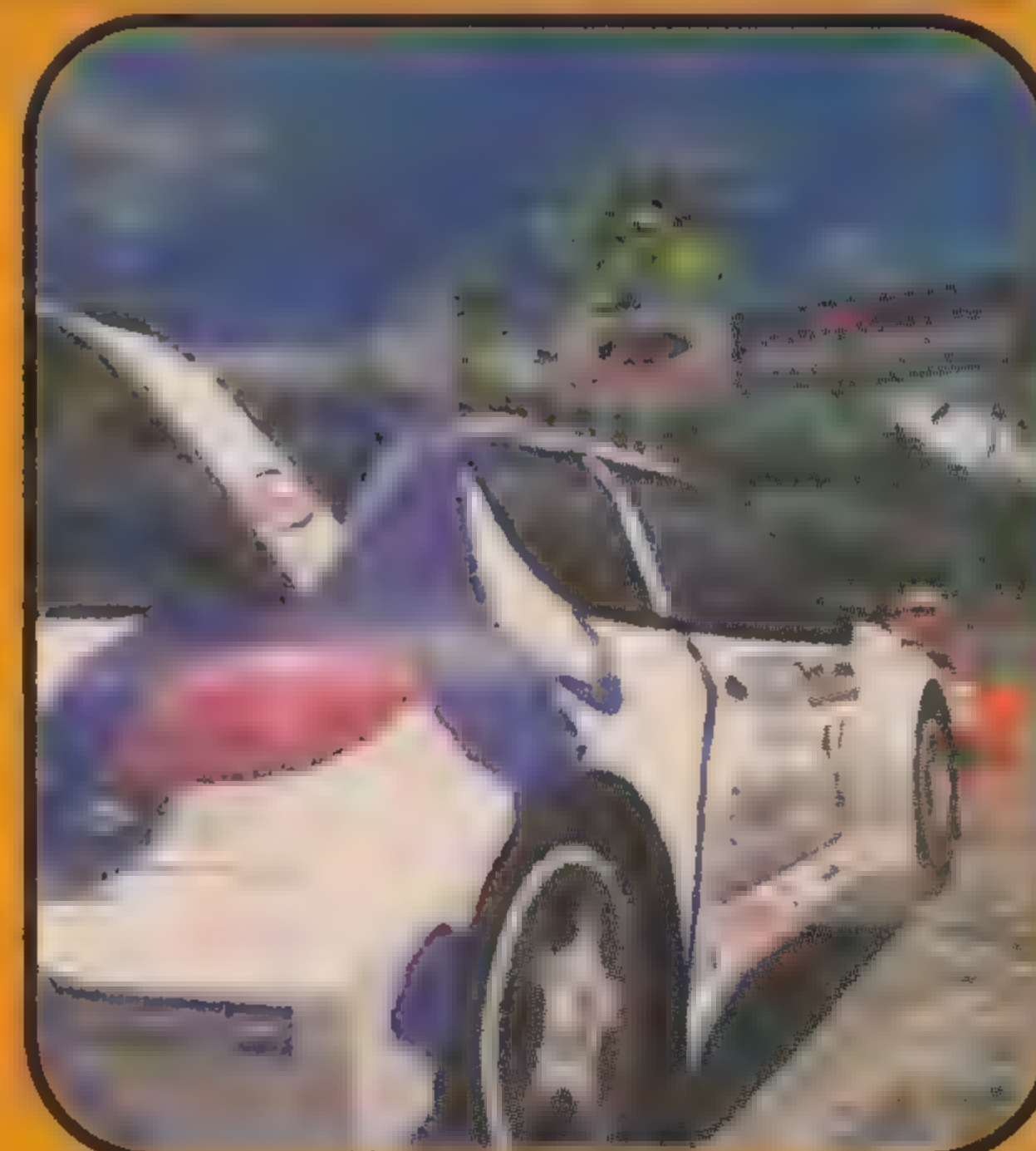
Niezbyt uczciwa konkurencja

Nvidia, najpopularniejszy obecnie producent układów graficznych, ma od pewnego czasu powody do obaw. Chodzi oczywiście o konkurencyjne kości graficzne Kyro I i Kyro II firmy STMicroelectronics. Mimo że Nvidia starała się nie dopuścić do produkcji kart opartych na tychże kościach, wiele firm zdecydowało się je wytwarzać. Nie byłoby w tym nic niepokojącego, gdyby nie fakt, że produkty Kyro przewyższają niekiedy swoją wydajnością układ Geforce 2 PRO nawet o 15%! Nowe sterowniki Direct-X 8.1 zostały już przystosowane do obsługi nowych kości. Jeśli Nvidia nie ma żadnego asa w rękawie, będzie musiała oddać palmę pierwszeństwa... Czekamy na ripostę.

Gran Turismo 3

Na razie tylko muzyka

Prezentowano wstępną listę utworów muzycznych w GRAN TURISMO 3: A-SPEC. Po uwzględnieniu preferencji graczy przy tworzeniu ścieżki dźwiękowej w amerykańskiej wersji gry wykorzystano m.in. utwory techno grupy APOLLO FOURFORTY i ich fenomenalny przebój „Stop the rock”, rapera SNOOP DOGGY-DOGA, rockowej formacji MONTLEY CRUE, LENNEGO KRAVITZA oraz wielki przebój JIMMIEGO HENDRIXA – „Stone free”. Przyszły hit wśród wyścigów samochodowych na PLAYSTATION 2 będzie miał się czym pochwalić.

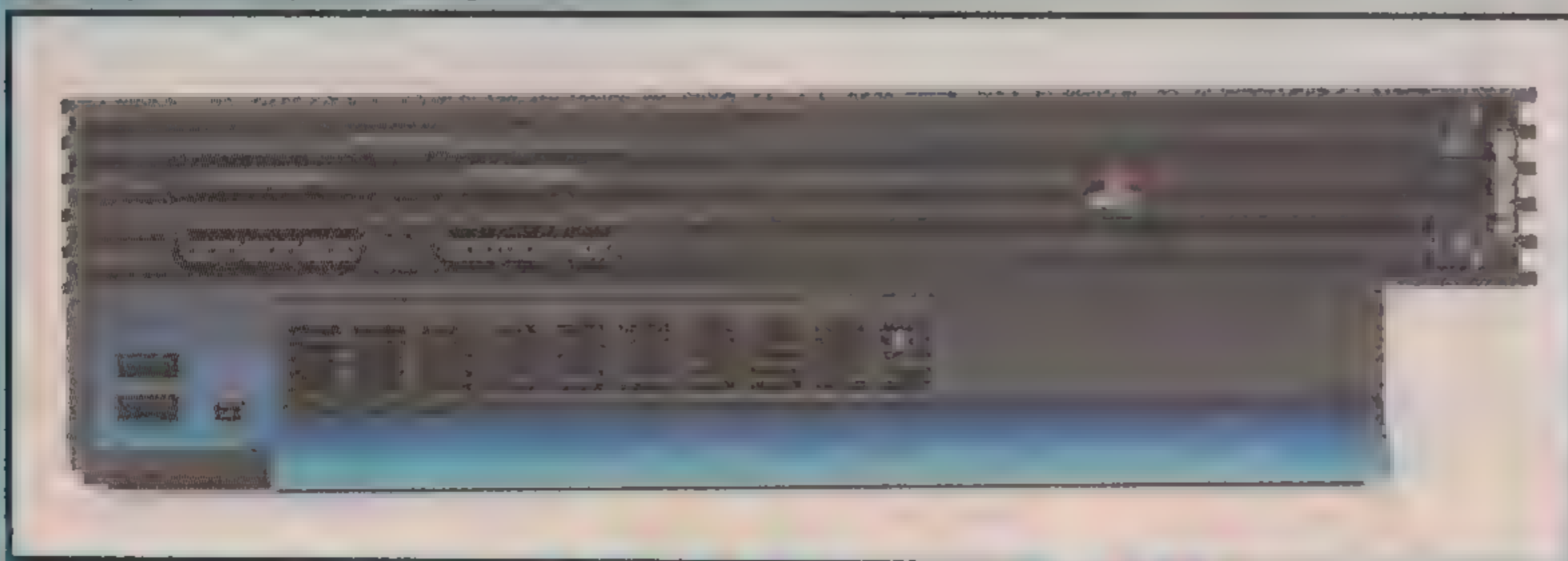


Wiadomości ze świata PLAYSTATION 2

SONY obniża ceny

Wraz ze zbliżającą się premierą dwóch konsol nowej generacji: X-BOX 1 i GameCube, Sony obniża cenę Playstation 2. Mimo że 317 \$ wciąż nie jest kwotą konkurencyjną, Sony liczy na to, że bogaty wybór gier oferowanych obecnie na rynku przysporzy jej nowych klientów. Polski oddział Sony również nie próżnuje i obniżył właśnie cenę PS2 do 1799 zł, dodając gratis do każdego zakupionego przez sklep internetowy egzemplarza tej konsoli grę DEAD OR

ALIVE 2. Jest to nie lada okazja, ponieważ tytuł ten, kupowany oddzielnie, kosztuje 249 zł. Co mają na to jednak powiedzieć klienci pozbawieni dostępu do Sieci? Jak się okazuje, cena konsoli w Polsce jest jedną z najwyższych w Europie i nadal bardziej opłaca się sprowadzić PS2 zza granicy – różnica w cenie wynosi ponad 500 zł! Czyżby Polska była krajem samych zamożnych graczy? Polityka polskiego oddziału Sony jest co najmniej dziwna.



Internet z JAVA na PS2

SONY I SUN MICROSYSTEMS podpisały umowę traktującą o zintegrowaniu platformy JAVA z nowymi modelami konsoli PLAYSTATION 2. JAVA ma wspomóc podłączenie PS2 do Internetu. Użytkownicy będą mogli prowadzić rozmowy w specjalnych chatroomach, grać w minigry dostępne w Sieci i, co najważniejsze, korzystać z bezpiecznych

połączeń internetowych oferowanych użytkownikom JAVY również podczas gier multiplayer. SONY ogłosiło rychłe stworzenie krainy rozrywki połączonego ze światem komunikacji. Otworzy to nowe możliwości posiadaczom konsol i rozpowszechni dostęp do Internetu. Konsole wyposażone w platformę JAVA będą w sprzedaży pod koniec 2001 roku.

Co wiemy o COUNTER-STRIKE 1.2

Porcja najświeższych informacji

W Sieci ujawniono szczegóły dotyczące nowej wersji COUNTER-STRIKE, rozszerzenia do gry HALF-LIFE. W wersji 1.2 zabronione będzie używanie własnych modeli postaci. Dzięki temu ukróci się oszustwa, kiedy to ludzie z przeciwnych drużyn przebrali się w kostiumy swoich

wrogów, aby skuteczniej ich eliminować. Jest szansa, że te ograniczenia przedłużą zabawę. Ciekawe jednak, czy gracze COUNTER-STRIKE przyjmą takie zmiany z uśmiechem na twarzy.

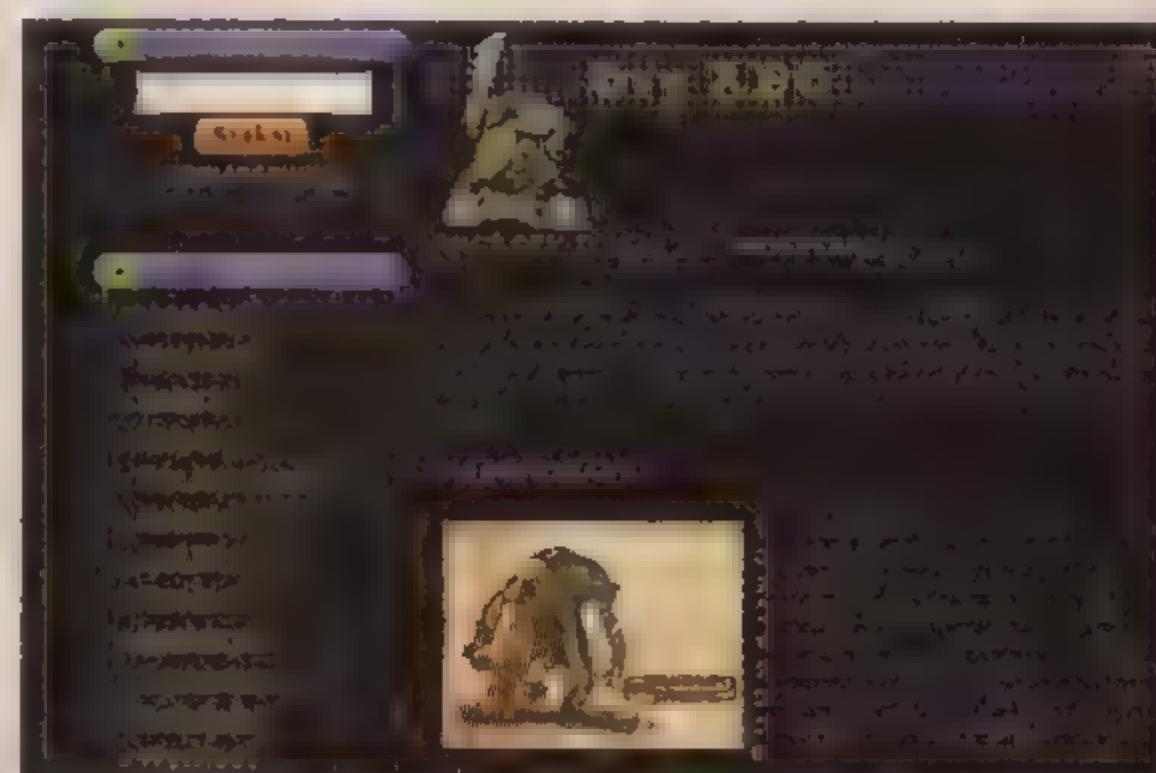


Wirtualne Imperium... Fantastyki!

Coraz ciekawiej w Wirtualnej Polsce

Od jakiegoś czasu na internetowym serwisie gier komputerowych Wirtualnego Imperium Gier (www.gry.wp.pl) znajduje się osobny dział poświęcony w całości fantastyce. Znaleźć tu można informacje na temat „książkowych” RPG, jak i tych komputerowych, scenariusze, recenzje książek i filmów, nowości ze świata fantasy, galerię grafik znanych rysowników, wywiady, opowiadania oraz felietony. Mimo że trwa jeszcze tworzenie strony, ilość i jakość dostępnych informacji

jest imponująca. Dla każdego fana fantastyki powinno to być obowiązkowe miejsce w Sieci.



Rozwiązania konkursu z nr 11

POKEMON FILM 1

Odp.: Pokemon Zapdos włada energią świetlną. Nagrody otrzymują: Hubert Zmuda z Warszawy, Hubert Kruk z Gostynia, Bartek Zadara z Gdańska, Mateusz Rajczewski z Tarnowa, Sławek Słupecki z Głinojecka, Piotr Śledź z Warszawy, Kasia Piorun z Łowicza, Alicja Pazdor z Krakowa, Kamila Nowak z Radomia, Maciej Rybicki z Niemodlina, Paweł Mendiya z Głuchowa, Dao Duy Tuan z Warszawy, Tomek Katafiasz z Poznania, Łukasz Koszcyc z Kędzierzyna-Koźle, Karol Kędzia z Komorników, Jakub Bojowski z Wielunia.

KASETY POKEMON

Odp.: Do tej pory powstały trzy filmy fabularne o przygodach Pokemonów. Nagrody, kasety wideo, otrzymują: Damian Kwiatkowski z Poznania, Zdzisław Piękoś z Gródka n/Dunajcem, Maciej Jedynek z Zielonej Góry, Damian Lewinowicz ze Świdnicy, Damian Dąbek z Sobolewa.

SUDDEN STRIKE

Odp.: Oblężenie Stalingradu rozpoczęło się w 1942 roku. Grę otrzymuje Jakub Zaleski z Lublina.

TROPICO

Odp.: Wyspa Fidela Castro to Kuba. Grę otrzymuje Paweł Mielowski z Warszawy.

FALLOUT TACTICS

Odp.: W pudełku FT znajdują się trzy płyty CD z grami Fallout, Fallout 2, Fallout Tactics oraz kompakt z dodatkowymi misjami i ciekawostkami dotyczącymi gry. Nagrodę otrzymuje Janusz Zaczekiewicz z Lewina Brzeskiego.

TOP 10

Nagrodę otrzymuje Łukasz Soćko z Sarnowa.

GIANTS

Odp.: Jedną z Władczyń Mórz nazywa się Delphi. Gry otrzymują: Michał Popielarz z Żychlina, Andrzej Zych z Jaworzna, Dominik Jesariw z Wałbrzycha, Remigiusz Jessel z Nowej Wsi Wielkiej, Adrian Uchnast z Myszkowa, Małgorzata Wojtaszuk z Ostrowca Świętokrzyskiego, Anna Meier z Symbarka, Paweł Ocieska z Pionek, Tomasz Jakuszek z Terespolu, Waldemar Zawisza z Oleszyc.

GRATULUJEMY!

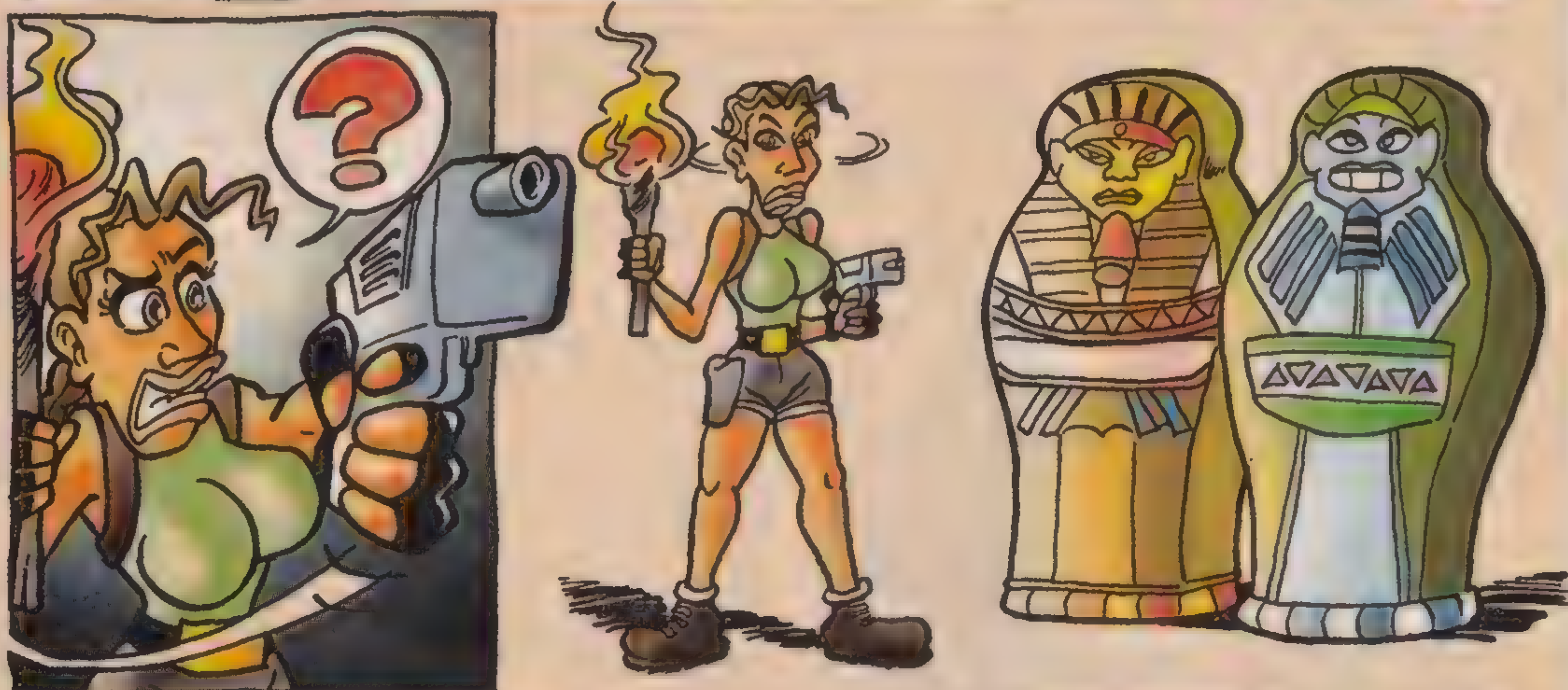
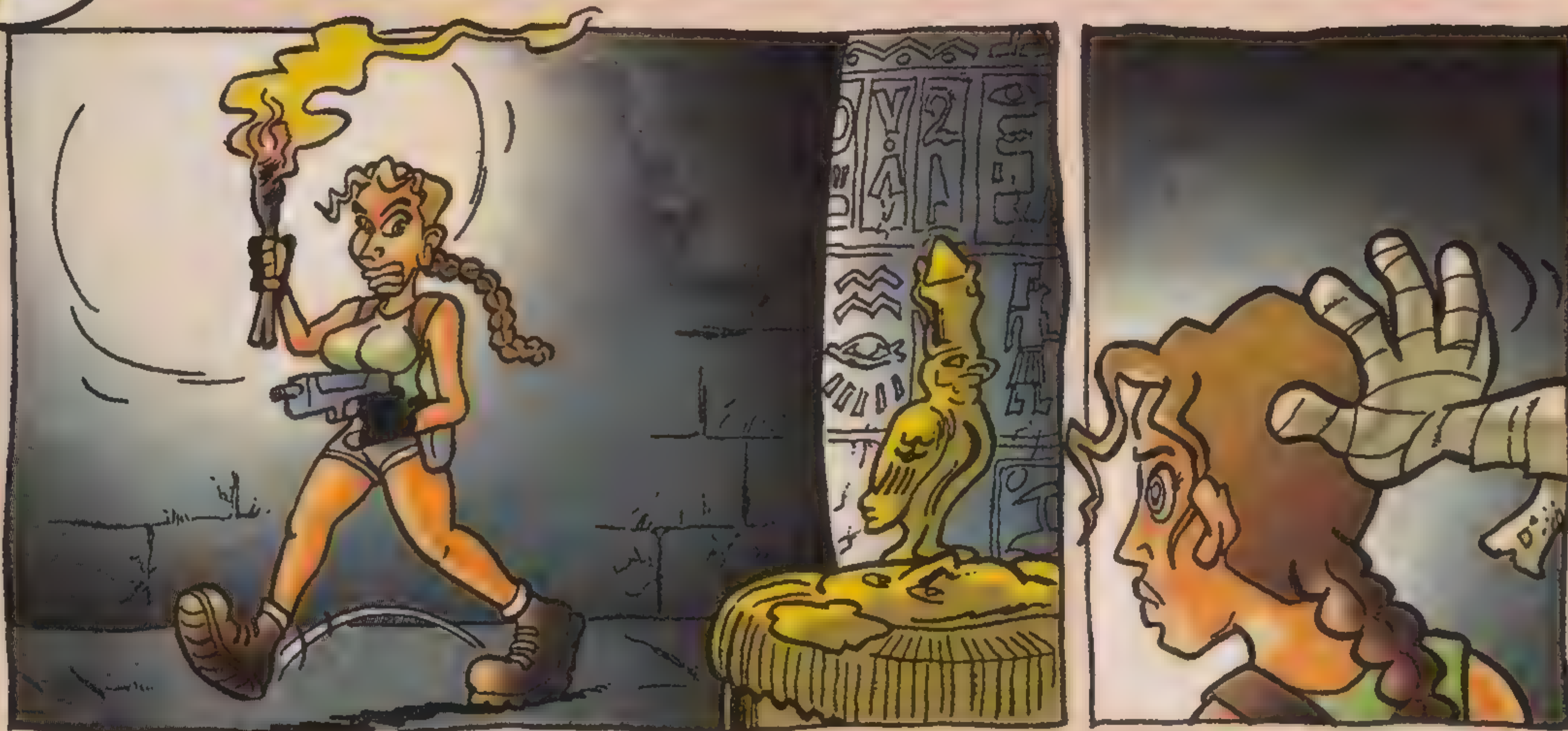
Ale żenada!

„Satelitarny” Internet

Nie miały niespodziankę przeżyli abonenci cyfrowego pakietu programów TV POLSAT. Od kilku miesięcy byli oni zwodzeni wizją dostępu do Sieci poprzez cyfrowe dekodery satelitarne, a teraz, po uruchomieniu usługi, okazało się, że... do dekodera trzeba podpiąć linię telefoniczną! W przeciwieństwie do oferty konkurencyjnej Wizji TV cała transmisja danych odbywa się za pośrednictwem TP S.A. (nie da się skorzystać z innego operatora!) i jej standardowych łącz telefonicznych. Tak więc zamiast szybkiego dostępu masz urywające się połączenie telefoniczne, a poza miesięcznym abonamentem dodatkowo trzeba płacić krajowemu monopolistcie. Ale wstyd!



Zaginiony Warkocz Larry



Oceńzurowa!O!

czyli autorzy CLICKA! prezentują

Nasi autorzy są bardzo twórczy i kreatywni, choć czasami zdarza im się nie przeczytać tego, co stworzyli. Dzięki czujności redaktor naczelnej takie „kwiatki” nie trafiają do numeru. A może szkoda...

„Krwawa Julie z HEAVY METAL, co szabelką robi dobrze...” – w tym wypadku autor tłumaczył się, że skorzystał z klasyki „Ogniem i Mieczem” (Wołodyjowski szabelką robił dobrze), ale mimo wszystko, Julie to nie Mały Rycerz...

„W fabule pojawia się motyw zgasłego słońca. Cały świat zapadł w ciemnościach, zaś walkę o władzę rozpoczynają wyznawcy kultu starożytnego boga. Z zaułków wychodzą na światło dnia przeróżne monstra...” – jak widać, pod zgasłym (na wieki) słońcem jest najjaśniejsze. A w mroku opalają się stwory!

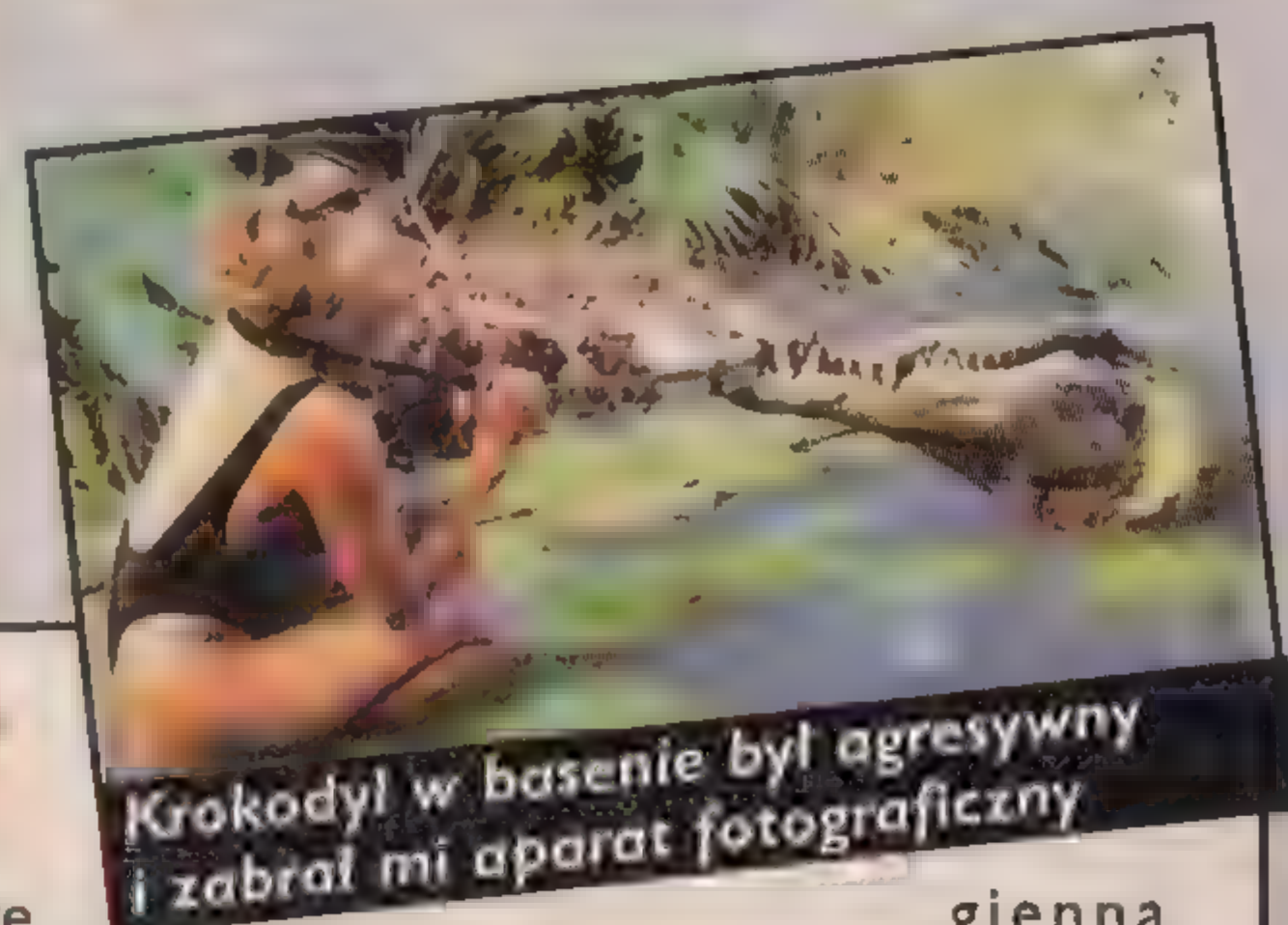
„Zrób sobie trzech wieśniaków...” – cóż, nie ma jak samowystarczalność.

„Chłop chiński lepszy jest od chłopca rzymskiego...” – podejrzewamy, że takie stwierdzenie mogłoby zachwiać światową ekonomią.

„Dzięki różnym riksom możesz podbić kolejne tory...” – zgadnijcie, co to za rodzaj gry? Wyścigi, ale nie w Chinach! To... NASCAR!

„No cóż, teraz skończysz jako napalona frytka lub bekonik...” – niewątpliwie autor tego tekstu była także napalony... a może nadpalony? Sam już nie wiem.

„Oprócz wspaniałej zabawy i grywalności, gra nie ma nic więcej do zaoferowania...” – to po prostu straszne. Bawisz się świetnie, nie możesz oderwać się od PC, ale gra jest do kitu! To poważna wada. Nasza ocena: 2+



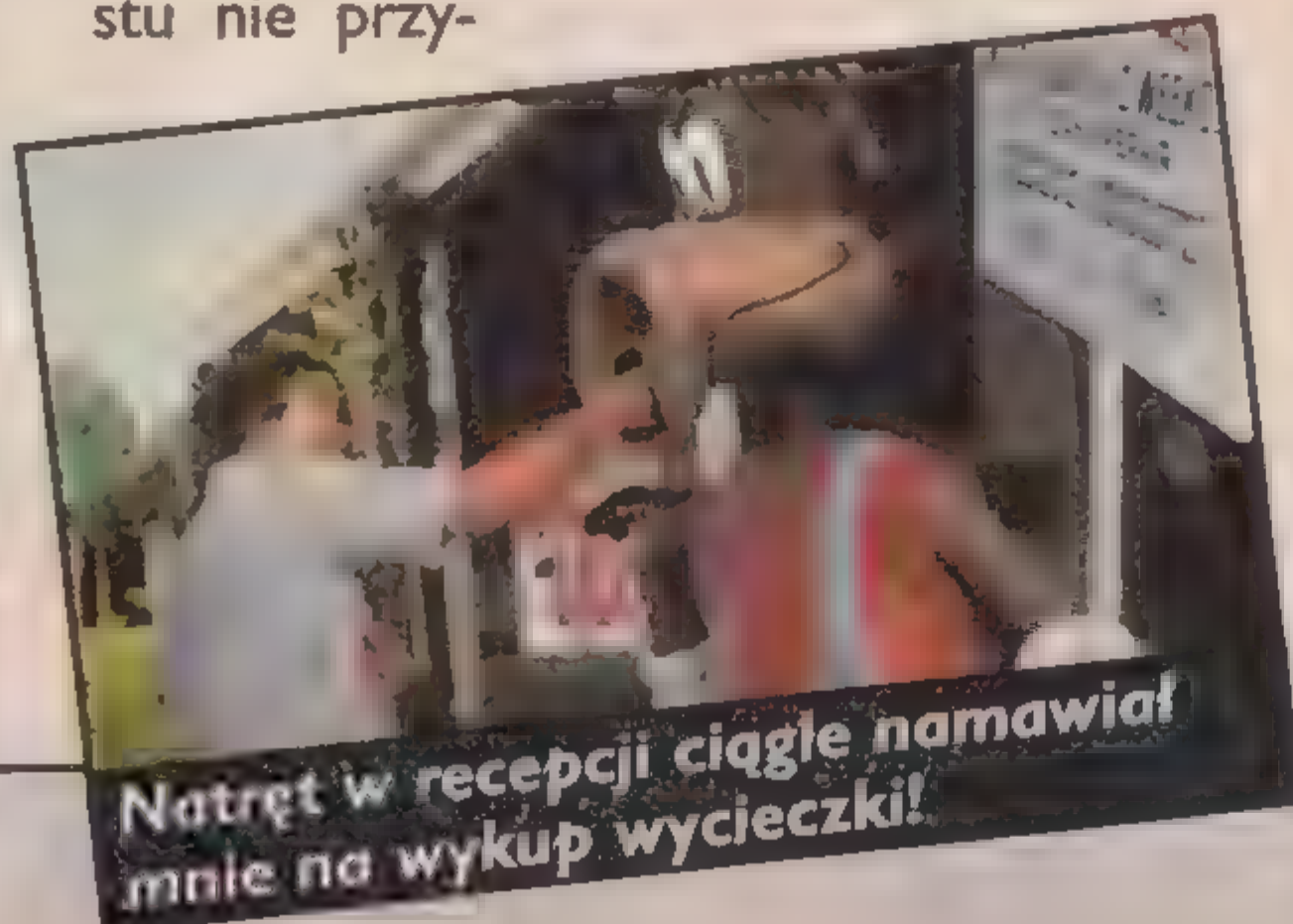
Krokodyl w basenie był agresywny i zabrał mi aparat fotograficzny

WYMARZONE WAKACJE Z INTERNETU?

Jak na XXI wiek przystało, postanowiłem zamówić wakacyjny wyjazd w internetowym biurze podróży. Niestety, okazało się, że jest to bardzo skomplikowane zadanie. Na początku czekał mnie pojedynek z upartą linią telefoniczną, która albo informowała mnie, że numer dostępowy do Sieci nie istnieje, albo że jest ciągle zajęty.

Gdy w końcu dostałem się na strony WWW biur podróży, czekała mnie kolejna niespodzianka. Otóż okazało się, że na większości z nich nie można zarezer-

wować wyjazdu. No cóż, trudno. Podobnie nie można było też zapoznać się z ofertami urlopowymi, bo ich po prostu nie przy-



Natętn w recepcji ciągle namawiał mnie na wykup wycieczki!

gotowano. Też trudno. Całe szczęście, że jedna ze stron spełniła wreszcie wszelkie moje oczekiwania. Dokładne opisy wyjazdów, informacje o hotelach (ach, te palmy, basen z błękitną wodą, ciepłe morze i piaseczek na plaży). Do tego niskie ceny, przewodnik i przelot samolotem. Skorzystałem z oferty. Koszmar rozpoczął się już na lotnisku. Rozsypujący się samolocik o mało nie rozpadł się po drodze. Również hotel wyglądał ciut inaczej, niż na zdjęciach w Sieci. Miał basen, ale z oryginalną roślinnością ba-

gienną. Również plaża była blisko, tyle że kamienista i z widokiem na przeciwległe nadbrzeże portu. Jedyna rzecz się zgadzała z ofertą: niesamowite wrażenia. Związane z jakością dań hotelowej kuchni, 40-stopniowym upałem w pokoju (klimatyzacja się uszkodziła) i lokalną fauną (prusaki giganty).

Po powrocie z wymarzonych wakacji obiecałem sobie jedno: zanim cokolwiek kupię w Sieci, najpierw sto razy to sprawdzę. Co i wam polecam...

JEDYNA OKAZJA!
Dzięki **CLICKOWI!** możesz
kupić **TANIEJ** wiele
doskonałych gier firmy
IM GROUP.



Za każdą grę, której dystrybutorem jest IM GROUP, zapłacisz **5% taniej!** Wystarczy, że wytniesz ten kupon, nakleisz go na kartce pocztowej i wyślesz na adres: PLAY, ul. Potocka 14, paw. 3, 01-652 Warszawa. Nie zapomnij podać tytułu zamawianej gry, a także swojego imienia, nazwiska oraz adresu. Wysyłka zamówionych w ten sposób gier – **GRATIS!** Jeśli masz pytania, dzwoń: (0-22) 832-54-31.



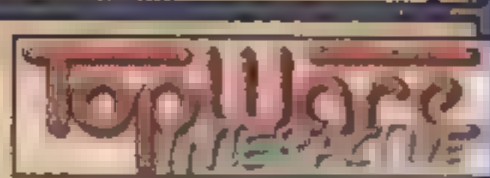
Jedynie z **CLICKIEM!** każdą z poniższych gier możesz kupić ze zniżką **10 zł!**
Wysyłka gratis!

Worms World Party 70 zł **69 zł** ☐
Pizza Connection 2 70 zł **69 zł** ☐

Wystarczy, że złożysz zamówienie (opłata przy odbiorze za zaliczeniem pocztowym) na kartce pocztowej – koniecznie naklej ten kupon! – i wyślesz ją na adres: Wirtualny Świat, ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

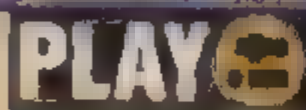
Dostawa realizowana jest w ciągu 14 dni. Uczestnicząc w promocji, wyrażasz zgodę na umieszczenie twoich danych w bazie firmy Wirtualny Świat oraz ich przetwarzanie do celów marketingowych. Firma ta oświadcza, że ww. dane będą wykorzystywane wyłącznie przez nią.

Kupuj z **CLICKIEM!**
Teraz każdy zamawiający otrzyma w prezencie podkładki pod mysz komputerową. TOPWARE poleca gry w polskiej wersji językowej.



CATAN – 79 zł
M. ALIEN PARANOIA – 39,95 zł
SUPER TAXI DRIVER – 29,95 zł
Wyślij do nas zamówienie na kartce pocztowej – koniecznie naklej kupon, podaj tytuły zamawianych gier oraz swój adres. Jeśli wartość zamówienia przekroczy 50 zł, **WYSYŁKA GRATIS!!!** W przeciwnym razie koszty wysyłki (8 zł) pokrywa kupujący. Nasz adres: TOPWARE POLAND, ul. Kamińskiego 19, 43-300 Bielsko-Biała tel. (0-33) 813-03-16.

WIELKA PROMOCJA!
Z **CLICKIEM!** możesz kupić wszystkie gry firmy **PLAY IT** **10 % taniej!**
Wytnij ten kupon, naklej na kartkę pocztową i wyślij na adres: OPM, Dział Sprzedaży Bezpośredniej, ul. Wyspiańskiego 10, 43-300 Bielsko-Biała. Nie zapomnij podać swoich danych (imię, nazwisko, adres zamieszkania) oraz tytułu zamawianej gry. Za grę zapłacisz przy odbiorze. Wysyłka zamówionych gier **GRATIS!**



WITAJCIE!

Wakacje coraz bliżej, większość z Was zapewne myśli już o wypoczynku nad morzem, jeziorami lub w górach. Jeszcze tylko kilka dni i te marzenia będą mogły się spełnić. Mamy jednak nadzieję, że odpoczywając, nie zapomnicie o **CLICKU!** Przypominamy, że w wakacje nasze pismo będzie wychodziło rzadziej, ale za to w wersji specjalnej – 5 lipca oraz 2 i 30 sierpnia.

Co może redakcja?

Właśnie przyszedłem do domu z nowym numerem **CLICKA!**, przeczytałam dział **LISTY** i... po prostu nie mogę się opanować, aby walnąć Wam prosto z mostu, co o tym myślę. Mam nadzieję, że nie poczujecie się urażeni...

Ludzie, a dajcie już spokój mojemu kochanemu **Pikachu!!!** Co to, dwie strony o **Pokemonach** zagrażają waszemu życiu, czy co tam? No, to ja powiem, że nie lubię **Dragon Balla**. I co z tego?! Dajcie już temu spokój! Nie czytajcie **CLICKA!** sami! Nie cierpię ludzi nietolerancyjnych i widzących tylko czubek swojego nosa. Nie mówię, że jestem jakimś ideałem, ale miejcie umiar!

Jak widzisz, staramy się zachować zdrowy rozsądek i zaspokajać zarówno fanów **DB**, jak i **Pokemona**. A na to, że część czytelników jest nietolerancyjna, nic nie poradzimy.

A teraz uwagi do redakcji. Czytelnicy często piszą: więcej tego, mniej tamtego. A wy ich zbywacie, mówiąc, że już o tym pisaście, że to na razie niemożliwe – a to dlaczego? Przecież drukujecie to, co chcą czytać czytelnicy. Moim zdaniem najlepiej byłoby zamieszczać w co drugim numerze miniankiety z pytaniami, jakie działy powiększyć, zmniejszyć, o czym pisać.

Pomysł z ankietą jest ciekawy, tylko że na każdych 10 czytel-

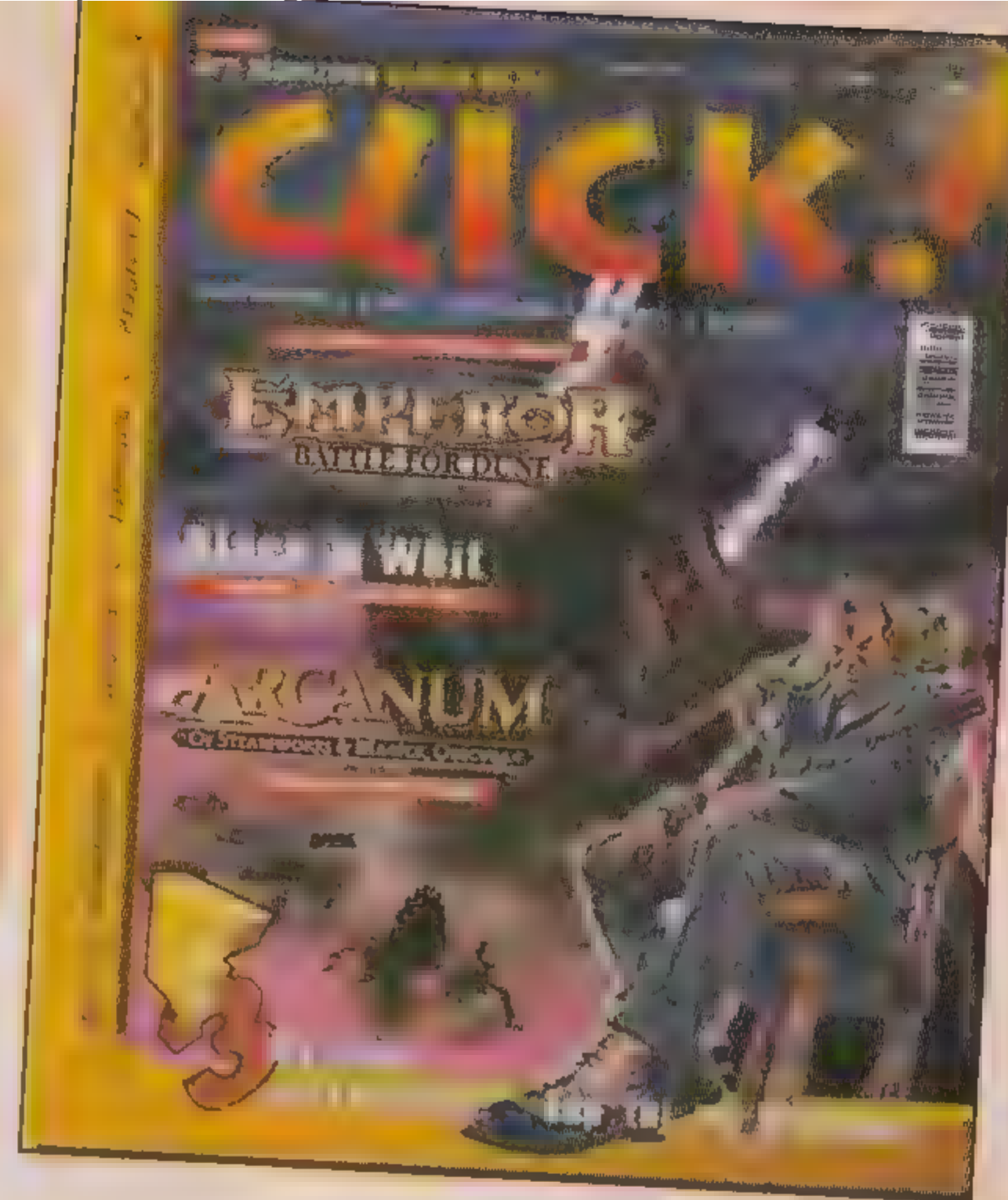
ników przypada 12 pomysłów na zawartość pisma. W takiej sytuacji w zależności od pogody, nastroju głosujących i czegoś jeszcze cały **CLICK!** byłby o **Pokemonach**, **Internecie**, **Larze Croft** itp. Poza tym w części listów pojawiają się pytania, na które odpowiedzi były zamieszczane w poprzednich wydaniach **CLICKA**. Np. Internetowi i Outlookowi poświęciliśmy prawie cały numer specjalny. Nie możemy o tym pisać ponownie dla garstki osób.

Po drugie: w końcu piszecie, że nie planujecie wydać **CLICKA!** extra, bo nie macie czasu itp. **NA NIC NIE MA CZASU!!** Czy nie można po prostu zatrudnić dodatkowego człowieka do zespołu?! Kasa? Przecież nadrobicie to, sprzedając **CLICKA** extra! Klienci chcą coś kupować, a wy mówicie, że nie ma na to czasu? To co to za biznes? Nie jestem jakimś menedżerem, ale piszę to, co myślę.

Twoje uwagi są jak najbardziej słuszne, jednak na pewne sprawy i my nie mamy żadnego wpływu. Nasza redakcja liczy aktualnie zaledwie kilka osób, które muszą zajmować się wszystkim. I na razie nie zanoszą się, abyśmy coś tutaj mogli zmienić. To, że piszemy, że nie mamy czasu, nie jest naszą fanaberią. Po prostu przygotowanie pisma jest tak zajmujące i już.

Przydałoby się stworzyć dział z adresami stron internetowych czytelników. Na pewno będzie mnóstwo chętnych. A ten TOP 20, choć jest fajny, faktycznie moglibyście ścisnąć do jednej strony...

Niewykluczone, że dział z adresami stron czytelników powstanie, jednak musimy się zastanowić, jak oceniać i kontrolować te strony. Nie chcemy, aby się okazało, że na opisanych przez nas witrynach nagle pojawia się zbiór pirackich programów czy plików MP3 (wiemy, że takie sytu-



acje miały już miejsce w wypadku innych pism). Co do TOP 20, to pomysł jego skrócenia wywołuje już teraz protesty czytelników.

Niedobrze, że czytelników spragnionych wiedzy na temat **HTML** odsyłacie do książek. W Waszym piśmie przydałby się też solidny kurs np. **FLASH-a** albo, jeszcze lepiej, **Turbo Pascala**. Kurs **JavaScriptu** niczego pożytecznego w sumie mnie nie nauczył. Nie chcę porównywać Was do innych czasopism, ale naprawdę zerknijcie na kurs **JavaScriptu** u konkurencji.

Werci@

CLICK! jest pismem popularnym, poruszającym ogólne tematy związane z grami, Internetem, komputerami itp. Dlatego też nie zamieszczamy dokładnych, specjalistycznych kursów **FLASH-a** czy **JAVY** – wielu czytelników nie byłoby tym zainteresowanych. Tym, którzy bardziej się tym interesują, polecamy książki – jest to najlepsze źródło wiedzy na ten temat. Wspominasz o konkurencji – jest to kwestia wyboru tego, co się chce publikować, czy jest to zgodne z ideą pisma itp.

Dajcie RuneSworda!

W ostatnim numerze pisaście o programach do robienia gier. Bardzo mnie to zainteresowało i chciałbym tego spróbować. Szczególnie zaintrygował mnie program **RuneSword**. Czy nie moglibyście dać go na najbliższym CD? Byłbym bardzo wdzięczny.

Jigglypuff

Postaramy się dać ten program na płycie, która będzie dołączona do któregoś z wakacyjnych wydań **CLICKA!**

CLICK! pismem dzieciaków

Nie mogę uwierzyć, że w gazecie, którą dotychczas uważałem za najlepszą, dajecie teksty o **Kajtku** i **Koko**. Przecież

Jak oceniamy gry?

Informacja, na jaką platformę jest dana gra. Kolory oznaczają:

PC niestety, tej gry nie ma na tę platformę
PSX opisujemy wersję dla tej platformy
N64 już kiedyś mówiliśmy o tej grze dla...
Mac wkrótce wersja dla...

Wersja językowa gry: angielska, a może polska?

Wymagania sprzętowe (minimalne oraz zalecane przez producenta, przy których gra działa optymalnie). Jeśli mamy takie dane, podajemy też ilość miejsca potrzebną na dysku

Tytuł i rodzaj gry

Cena gry, jej producent i polski dystrybutor oraz liczba graczy

Najważniejsze zalety i wady gry

Krótkie podsumowanie recenzji

Clicker's Revenge 4
Super Akcja

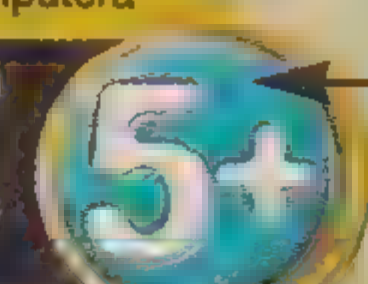
10 zł | H. Bauer Software | 1-4 graczy

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium III 400, 62 MB RAM, 950 MB HD

Grafika **5** Dźwięk **5** Frajda **6**

Doskonała grafika, całe mnóstwo przygód Clickersa, świetne pomysły i superakcja!
Bardzo łatwo uzależnia – jak zaczniesz grać, nie będziesz mógł się oderwać od komputera

Ta gra jest tak dobra, że po prostu nie będziesz mógł przestać w nią grać. Uwaga, przygotuj sobie dużo wolnego czasu i mocny joystick



Nasza ocena grafiki, dźwięku i frajdy. Używamy szkolnej skali ocen

Ocena końcowa

to jest dla małych dzieci, które dopiero co nauczyły się czytać! Błagam Was, nigdy więcej nie dawajcie takich tekstów!!!

Venom

Wybacz, ale wydaje nam się, że nie za bardzo wiesz, o czym piszesz. Po pierwsze, chyba nie czytałeś tego komiksu, skoro uważasz go za dziecinny. To, że rysowany jest śmieszna kreska, wcale o tym nie przesądza. Po drugie, ten komiks to już klasyka! Ciekawe, czy uznasz, że wszystkie gry są także dla dzieciaków?

Mama czytelnika i CLICK!

Podobno Albert Einstein powiedział, iż wszyscy wiedzą, że czegoś nie da się zrobić, ale żyje sobie jakiś prostaczek, który tego nie wie i... robi. Przypomniały mi się te słowa po przeczytaniu w CLICKU! nadzwyczaj interesującego artykułu na temat tajemniczego Gingera. Moje dotychczasowe kontakty z Państwem pismem były czysto finansowe, tzn. syn co dwa tygodnie wyciągał ode mnie pieniądze na kolejne egzemplarze, a raz nawet pozwolił mi wykonać wprasowaną na ulubionej koszulce. Dopiero ostatnio, kiedy podekscytowany opowiadał mi o niezwykłym wynalazku, dociekając, co to może być, sięgnęłam po gazetę. I nie żałuję. Po lekturze sama zaczęłam całkiem poważnie zastanawiać się nad tajemnicą Gingera i geniuszem jego wynalazcy. (...)

Najbardziej prawdopodobny wydaje mi się pomysł wykorzystania w konstrukcji Gingera mechaniki kwantowej. Myślę też, że wynalazek związany jest z przemieszczaniem się i ma ograniczyć używanie samochodu. Jest to skojarzenie prozaiczne i pewnie najbardziej popularne, ale wiele za nim przemawia. Na przykład, ze względu na źródło energii byłoby to urządzenie ekologiczne, musi też być powszechnie używane, skoro przy niskiej cenie ma przynieść wynalazcy fortunę (...).

Serdecznie pozdrawiam,
Danuta Pniewska

Dziękujemy serdecznie za ten list. Miło nam wiedzieć, że czytają nas także rodzice naszych czytelników oraz – co ważniejsze – pozytywnie oceniają CLICKA! Jest to dla nas szczególnie cenne...

Niestety, wygląda na to, że tajemniczy Ginger nie będzie aż tak zaawansowany technicznie, jak niektórzy uważali, choć niewątpliwie pomysł ogólnodostępnego pojazdu napędzanego wodorem jest nowatorski. Mamy tylko nadzieję, że zgodnie z zapowiedziami pojazd ten stanie się wkrótce czymś normalnym na drogach...

Dziękujemy za pozdrowienia i zachęcamy do dalszej lektury CLICKA!

Wirus w telewizorze?

Komputer oraz telewizor mają wewnątrz układy scalone. Niektórzy, zamiast z monitora, korzystają z telewizora. Czy gdy komputer jest zawirusowany, to może zarazić też TV?

Paweł z Wrocławia

kupon archiwalia CLICK!

Warunkiem otrzymania kserokopii stron z numerów archiwalnych jest przystanie **koperty zwrotnej A4 wraz ze znaczkiem pocztowym i kuponu**. Jeden kupon upoważnia do otrzymania maksymalnie 10 stron odbitek!

Nie, na razie taka sytuacja jest absolutnie niemożliwa. Po prostu telewizor jest jeszcze... „zbyt głupim” urządzeniem. Zarazić się wirusem mogą jedynie urządzenia posiadające bardziej skomplikowane oprogramowanie, czyli właśnie komputery oraz np. najnowocześniejsze modele telefonów komórkowych, które mają wbudowane minikomputerki. Być może w przyszłości, kiedy wszystkie urządzenia staną się „inteligentne”, telewizorom także będą zagrażały wirusy.

Prawa autorskie

Mam problem. Tworzę własną stronę dotyczącą ciekawych miejsc w Sieci. Chciałbym, aby wszystko na niej było legalne. W związku z tym chcę was zapytać o zgodę na umieszczenie recenzji do części podawanych przez was adresów WWW.

Adresy powszechnie dostępnych stron WWW (to znaczy takich, które nie wymagają hasła, aby na nie wejść) można podawać bez żadnych ograniczeń. Inaczej sprawa wygląda w wypadku publikowania recenzji tych stron, zamieszczonych np. w piśmie. Wymaga to zgody autora tekstu. Takiej zgody nie możemy Ci udzielić, tak więc musisz te strony opisać samodzielnie.

Proszę was o jedno, wyjaśnijcie mi, na czym polegają prawa autorskie.

Michał Głowacki

Problem ochrony praw autorskich jest bardzo szerokim zagadnieniem. Ogólnie można powiedzieć, że dotyczy ono dbałości o to, aby autor jakiegoś dzieła (tekstu, piosenki, muzyki, filmu, programu komputerowego itp.) miał zagwarantowane, że dostanie wynagrodzenie od każdej osoby korzystającej z jego twórczości. Prawo autorskie określa też, kto jest autorem danego „utworu” oraz na jakich zasadach i przez jaki czas naliczane są dla niego wszelkie honoraria.

Jeśli np. napiszesz do CLICKA! artykuł i zawrzesz umowę z naszym wydawnictwem, to w myśl prawa należy Ci się za to wynagrodzenie. W zamian CLICK! zyskuje prawo do publikacji i wykorzystywania Twojego tekstu na określonych w umowie warunkach. Jeśli ktoś inny w innym piśmie przepisze Twój tekst i podpisze go jako swój, masz prawo do-



Tym razem postanowiliśmy nagrodzić list pani Danuty Pniewskiej z Torunia. Serdecznie gratulujemy! Nagrodę prześlemy pocztą

magać się od niego odszkodowania. Podobnie postąpisz, jeśli napiszesz program, będziesz go sprzedawał i zauważysz, że ktoś go nielegalnie skopiował. Wszystko to reguluje prawo autorskie.

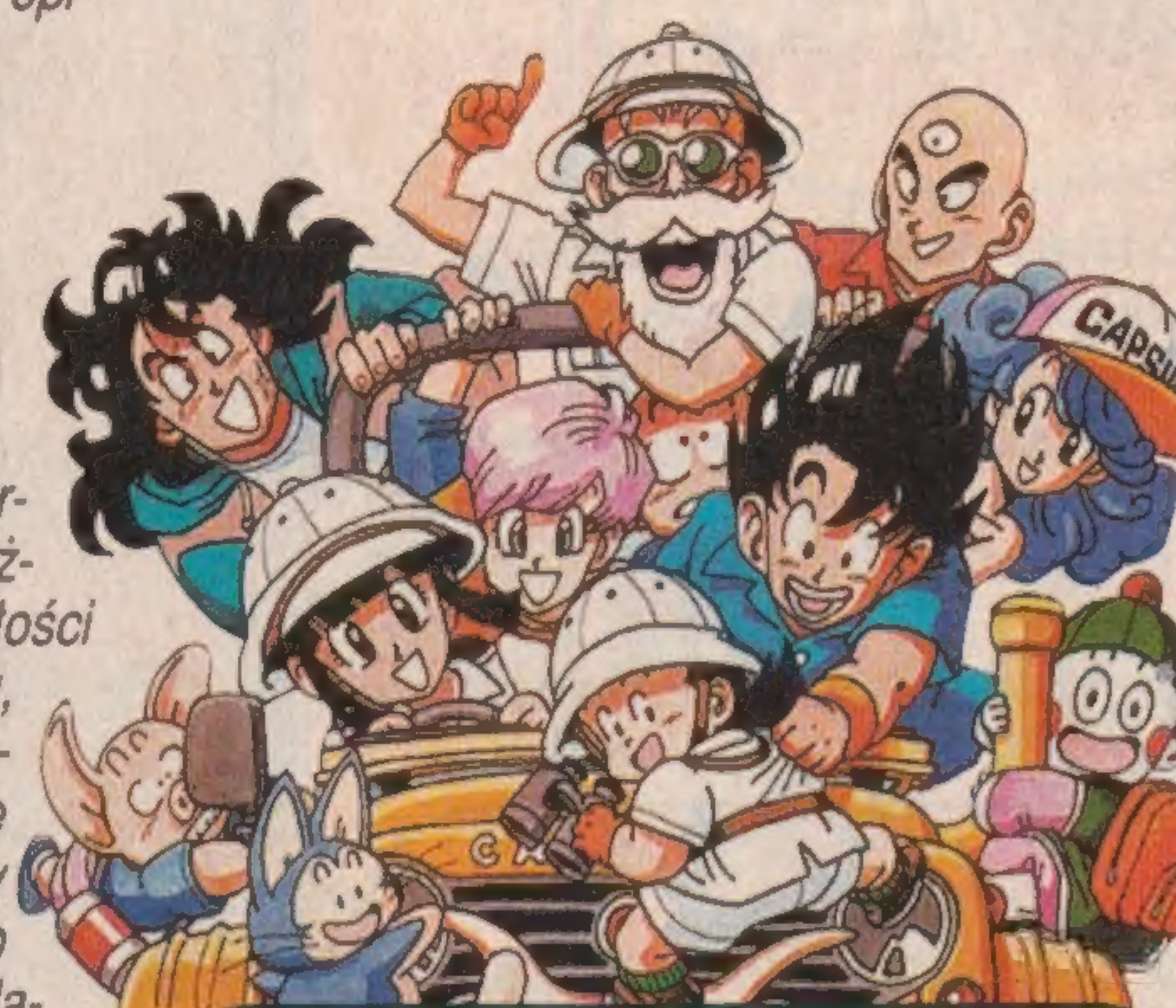
Połamany fan Dragon Balla

Niedawno wyszedłem ze szpitala. Gdy w nim byłem, przeglądałem wyniki konkursu świątecznego. Sam chciałem wysłać pracę, ale niestety złamałem rękę. Dziesięć dni po zdjęciu gipsu ponownie złamałem rękę i znów trafiłem do szpitala. Gdyby nie CLICK!, to padłbym tam z nudów. Mam nadzieję, że w czasie następnego konkursu rysunkowego będę cały i zdrowy i że nie złamię sobie trzeci raz tej samej ręki...

Radzimy ci bardziej uważać na tę nieszczęsną rękę. Szkoda, że nie napisałeś, w jakich to dramatycznych okolicznościach aż dwukrotnie ją uszkodziłeś...

Zgadzam się z listem Videl (06/01) i twierdzę, że Dragon Ball może oglądać każdy, niezależnie od wieku. Ja mam 13 lat i oglądam DB z moim 19-letnim bratem, a on już chyba dzieckiem nie jest! Każdy powinien myśleć i robić, co chce, dopóki nie szkodzi innym.

Songo Fan



CLICK! redakcja

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół:
Aleksandra Cwalina (redaktor naczelna),
Agnieszka Trzebska (sekr. red.), Andrzej Cwalina,
Michał Cichy

Graficy:
Jacek Goliatowski (kierownik działu),
Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze:
Krzysztof Adamczyk, Marcin Kulakowski,
Jacek Piekara, Aleksander Winciorek,
Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji:
„CLICK!”, skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA,
tel. (0-22) 517 01 94,
e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:
Marta Cichocka, tel. (0-22) 517 02 44

Dział reklamy:
Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu),
Beata Desczyk, Beata Hentosz, Julia Poruczek,
Agata Przemek tel. (0-22) 517 02 58

Druk:
Donnelley Polish American Printing Company
Kraków

Copyright:
Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o.,
Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa.
Wydawnictwo H. Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego
Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem
Izby Wydawców Prasy.

Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca.
Zastrzegamy sobie prawo do skracania
i redagowania tekstów.

Wydawnictwo H. Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców,
że zabroniona jest sprzedaż numerów aktualnych
i archiwalnych pisma po innej cenie niż ustalona
przez Wydawcę.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada.

Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące
w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi
lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm
i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

ISSN 1509-0558



Program do komórki

Wasza gazeta jest OK. Żeby połączyć Siemens c35i z PC, muszę mieć jakiś specjalny program. Czy jest on w Internecie?

Sebastian

Legalny program można kupić wyłącznie wraz z oryginalnym kablem łączącym PC z Siemensem.

CLICKA! czyta i syn, i tata!

Mam 41 lat i regularnie dostaję od mojego trzynastoletniego syna Jarka wasze pismo do czytania. Muszę wam powiedzieć bez zbędnego cukrowania, że jest ono OK nawet dla takiego starego ramola jak ja. Odpowiada mi szata graficzna oraz to, że każdy czytelnik nie musi tylko czytać o grach, ale może również nauczyć się czegoś o tym, jak to wszystko działa.

Chcę nadążać za moim synem i go rozumieć. Wy mi w tym świetnie pomagacie. Dzięki.

Sławek z Wrocławia

To już kolejny z rzędu list od „dorosłego czytelnika”. Jak widać, chyba zaczęli nas czytać także Wasi rodzice, zastanawiając się, dlaczego właściwie co dwa tygodnie kupujecie CLICKA!

Cieszymy się, że udało nam się stworzyć pismo, które – jak widać – odpowiada nie tylko Wam, ale i Waszym opiekunom. Cóż, to w końcu oni dają Wam kieszonkowe, tak więc tym lepiej, że akceptują CLICKA!, a nawet sami go czytają.

Mało was...

Cześć! Ciągłe piszecie, że jest was tak mało w redakcji itp. Zajrzałem w stopkę redakcyjną – faktycznie! W jaki sposób udaje wam się robić pismo?

MarEK

Cóż, po prostu jesteśmy bardzo pracowici. A tak poważnie, to wszystko zależy od odpowiedniego rozplanowania pracy. Poza tym wszyscy pracownicy redakcji zajmują się kilkoma rzeczami naraz, co doskonale usprawnia pracę.

Kto to jest?

Zdjęcie przedstawia pewnego znanego aktora. Czy wiesz, kto to jest i w jakim filmie wystąpił?



Jest to Paul Hogan grający w „Krokodylu Dundee”

Zagadka (prawie) kryminalna

Komisarz Smart próbuje rozwiązać tajemniczą sprawę włamania do komputera jednego z banków. Jak do tej pory udało mu się wytypować trzech podejrzanych, którzy mogli popełnić to przestępstwo.

Pierwszym z nich jest sekretarka prezesa banku, która ma dostęp do głównego komputera i mogła łatwo wykraść kody dostępu swojemu szefowi. Druga podejrzana osoba to syn prezesa banku, młody student informatyki. Trzecim kandydatem jest jeden z klientów banku, korzystający z dostępu do konta przez Internet. Komisarz zebrał wszystkie dowody i ustalił, co następuje:

Byłam w domu...

MISS SISI

Sekretarka prezesa. Twierdzi, że noc, gdy włamano się na serwer, spędziła w domu. Niestety, nie ma na to świadków. Lokalna elektrownia zanotowała natomiast jej zgłoszenie o awarii zasilania, ale rozmowa mogła być wykonana z komórki...

To nie ja!

MR. NOTME

Klient banku. Kilka razy udało mu się zablokować „przez przypadek” dostęp do konta. Jego nowiutki komputer jest w naprawie, gdyż spalił się w nim zasilacz. Wszystkie dane na dysku uległy zniszczeniu. Potwierdza to także serwisant.

Kręciłem film!

MAX MAXELL

Syn prezesa banku. W jego domu znaleziono profesjonalny sprzęt komputerowy. Max zeznał, że feralnej nocy, korzystając z odpowiedniej pogody, czyli potężnej burzy, wraz z kolegą nagrywał amatorski film – horror. Maxa nie ma na filmie.

Dodatkowo wiadomo, że mimo udanego włamania, haker nie poczynił żadnych szkód i dosyć niespodziewanie odłączył się od serwera. Czy wiesz, kto jest sprawcą tajemniczego włamania?

Znajdź różnice

Pokazane poniżej zdjęcia różnią się pięcioma drobnymi szczegółami. Czy możesz je wskazać?



Który z obrazków 1, 2, 3 pasuje do negatywu?



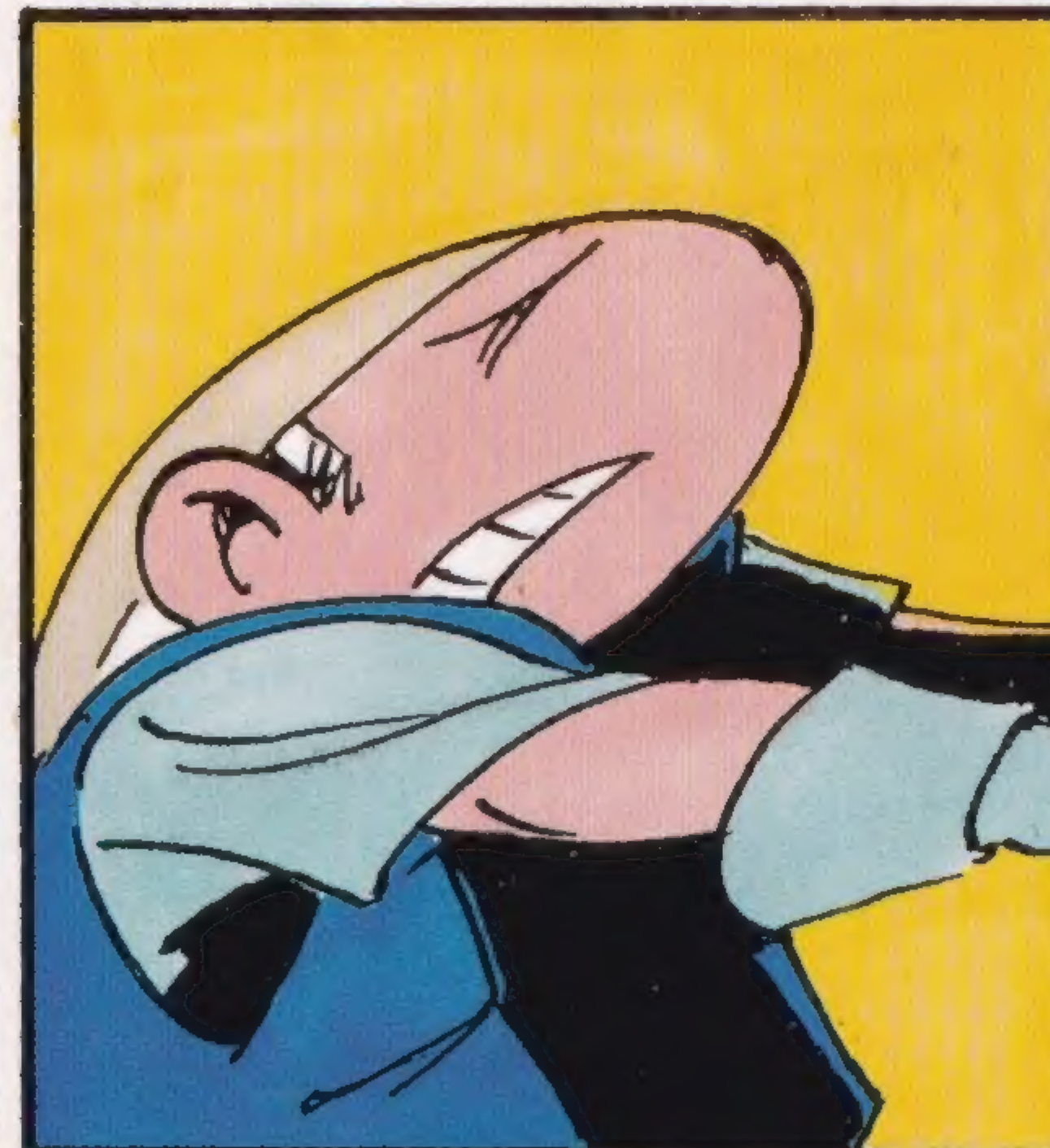
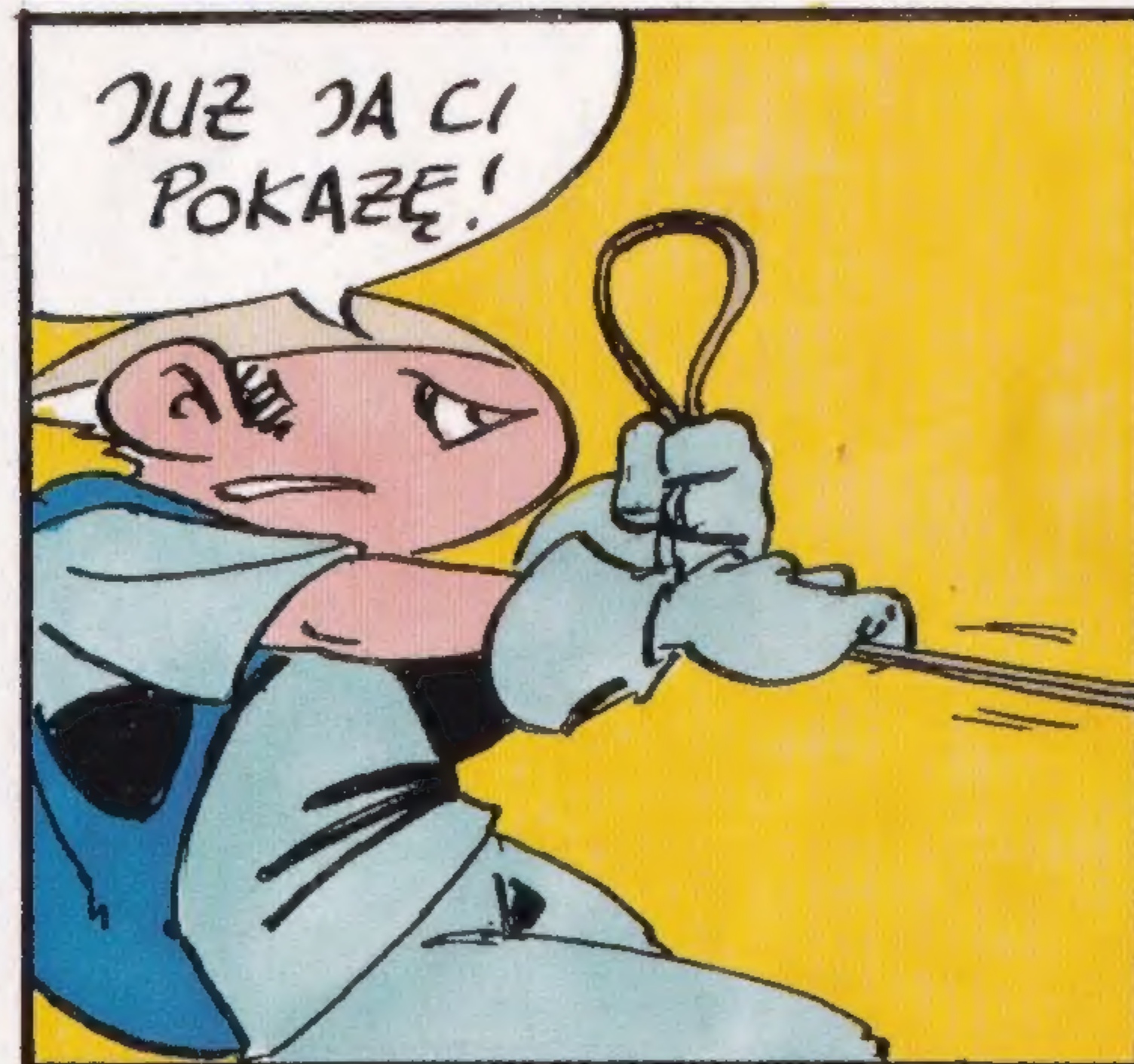
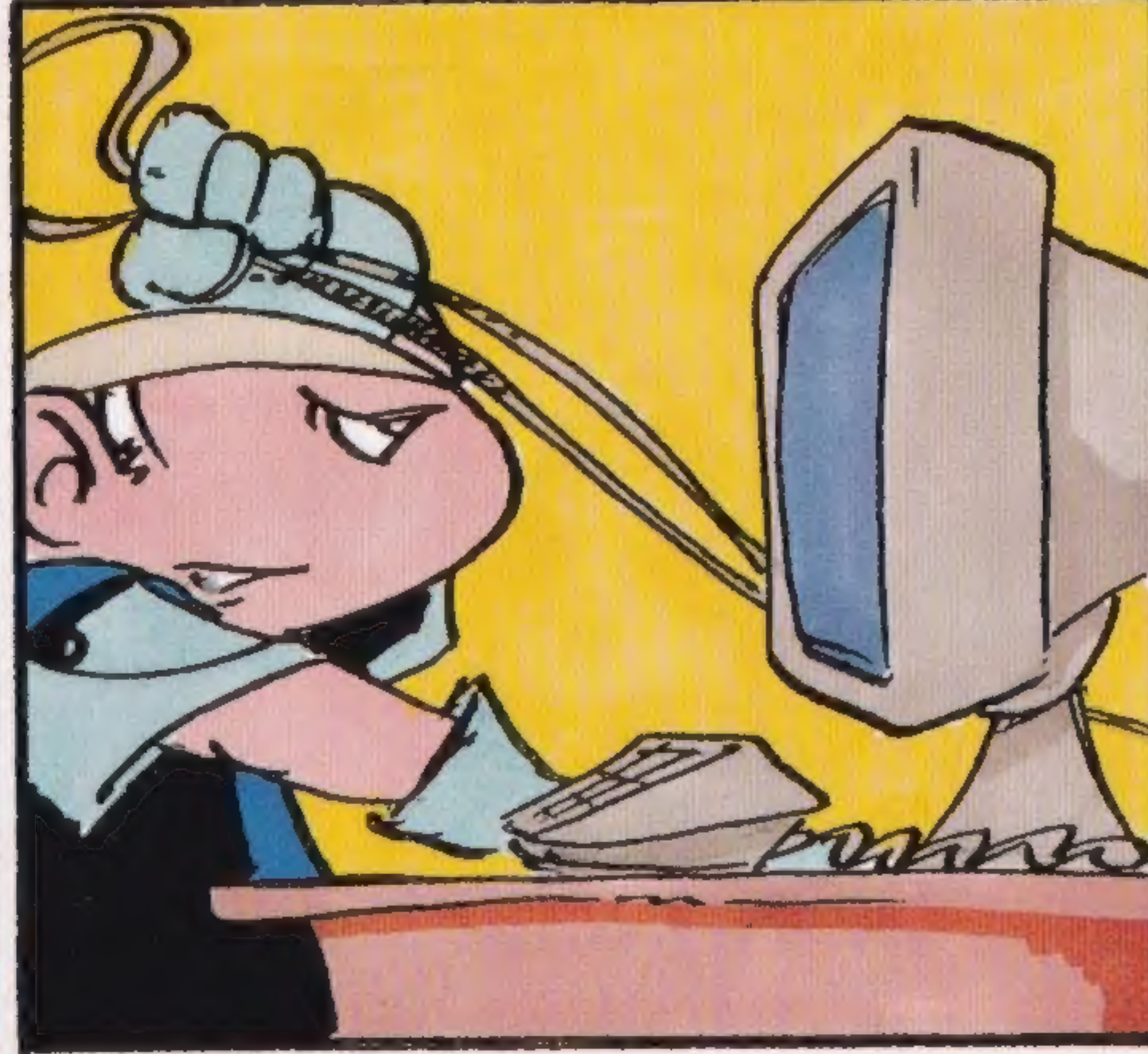
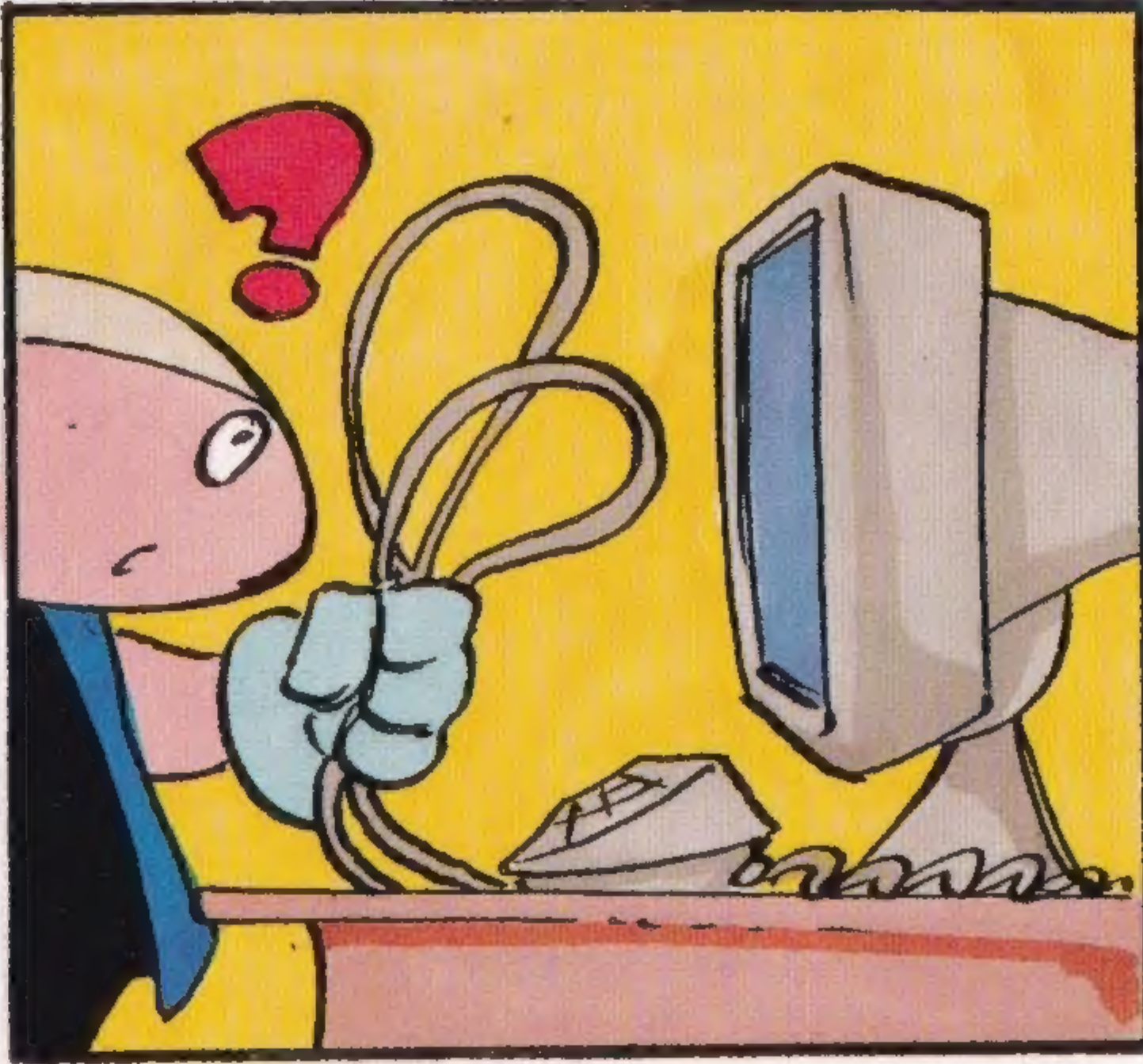
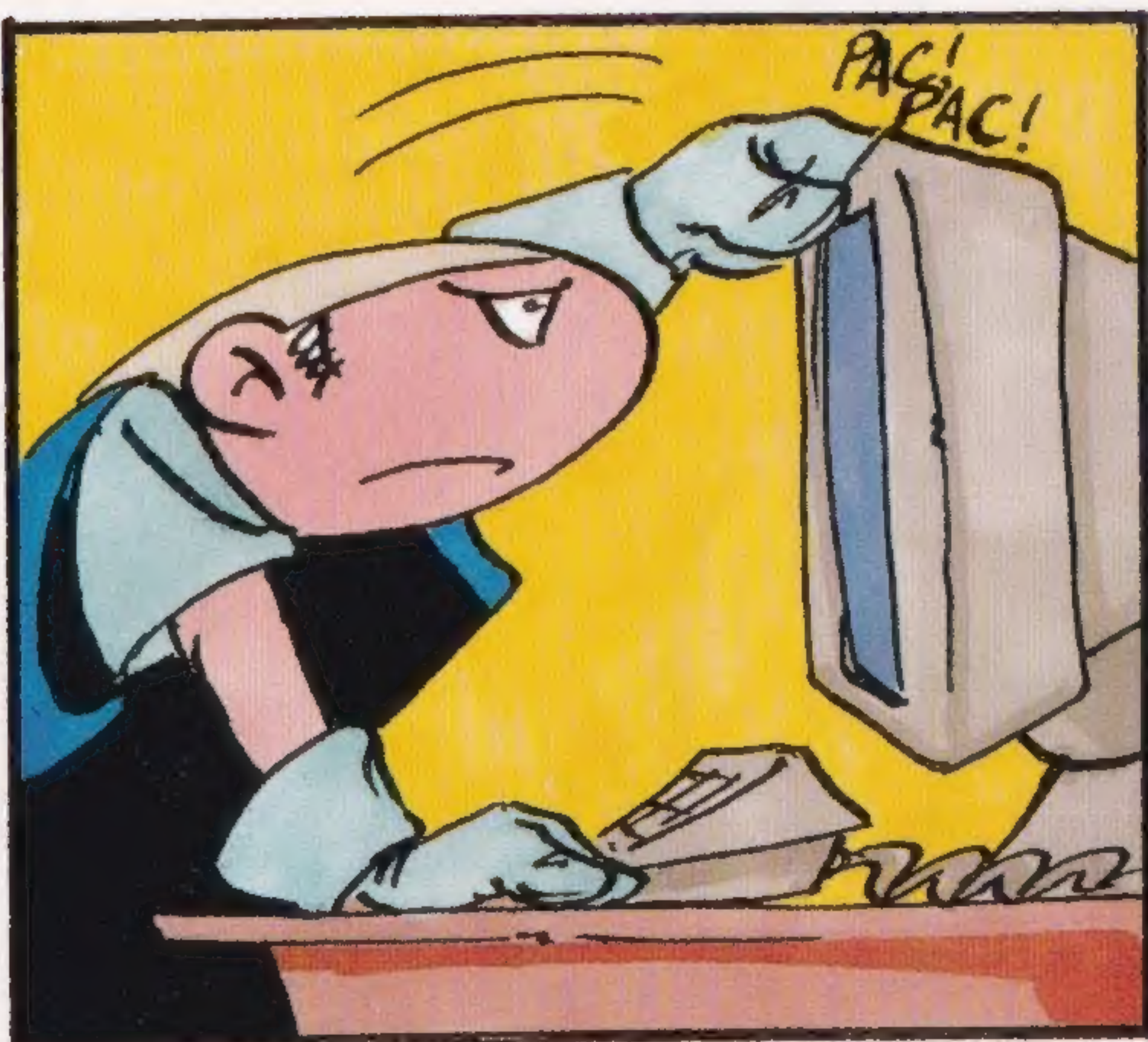
ROZWIĄZANIE ZAGADKI
Sprawcą włamania jest Mr. Notme. Pozostałe osoby wspominały o burzy, która rozprętała się tamtego wieczoru i która spowodowała awarię zasilania. Potwierdza to także pracownik elektrowni. Miss Sisi nie musiałaby włamywać się do serwera z domu, skoro może, niezauważona przez nikogo, zrobić to w pracy. Mimo że Max też ma komputer, to jedynie sprzęt pana Notme został uszkodzony. Gwałtowne zerwanie połączenia z serwerem wskazuje, że komputer sprawy mógł zostać zniszczony uderzeniem pioruna w linie energetyczną.

Zagadka z robotami: Odp. 1

Znajdź różnice (rozwiązanie)



PRZYGODY CIECKERSA



JUŻ W SPRZEDAŻY!

GRA JAGGED ALLIANCE 2,5 PL ZA 29,90!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Płyta CD z grą JAGGED ALLIANCE 2,5 po polsku

Płyta CD z dodatkami do gry zawierająca m.in. ścieżkę dźwiękową, dodatkowe misje i mapy

Oryginalna gra JAGGED ALLIANCE 2,5 w polskiej wersji językowej

29⁹⁰ złotych

eXtra
Gry

Numer 2/2001

JAGGED ALLIANCE
UNFINISHED BUSINESS
2.5

extra pakiet zawiera:

Pełna gra Jagged Alliance 2.5

pismo

instrukcja do gry

kartonowe pudełko

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Instrukcja odsłaniająca tajniki rozgrywki



Extra Gra w Internecie
www.extragra.com
Największe informacje o projekcie
Extra Gra. ZAJRZYJ!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką grą jest Jagged Alliance 2,5 - doskonała gra taktyczna. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 19 czerwca kup kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

Szukaj w punktach z prasą

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Zamów Extra Grę z dostawą do domu: tel.: (0-22) 519 69 19, www.virtualny.com • Patronat internetowy: www.gry.wp.pl